



Shin·sangokumusou 4
Complete Guide

Ω-Force監修

真·三國無双4 完全中文攻略本 上

koei

PlayStation 2版 對應

真·三國無双4 完全中文攻略本 下

真·三國無双4 コンプリートガイド 下

2005年4月予定發售

網羅了各角色事件的劇情流程圖！
一舉公開全34關卡、63種劇情攻略！
挑戰模式技巧解說！
解說並傳授獨特武器與稀有道具取得法！

ISBN 957-29499-5-0
定價：新台幣350元 港幣84元
00350
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
4 710782 150751

CHAPTER 1
英傑群像

徹底的分析，連同新角色在內的48名武將！網羅了登場條件、所有可裝備武器、隱藏數値等的能力資料。而且連推薦使用的護衛武將也一併收錄。從簡易入門到發揮全力的戰法等，詳盡解說每位角色的招式與戰略！從許多個性豐富的角色中，選出自己喜歡的英雄吧！

CHAPTER 2
兵法指南

仔細解說新增的武器重量、護衛武將的成長趨勢等新系統。傳授4種據點以及道具活用法等，可用來在戰場上求生存的心得！從戰鬥準備到戰鬥結束的所有系統也都全部收錄、獻給英傑們的兵法指南。在合計34張的戰場地圖裡，除了道具外，還記載了寶箱與皮袋的詳盡位置！

PS2
真·三國無双4 完全中文攻略本 上
KOEI

PlayStation 2版 對應

真·三國無双4 SHIN·SANGOKUMUSOU

Shin·sangokumusou 4
Complete Guide

ω-Force監修

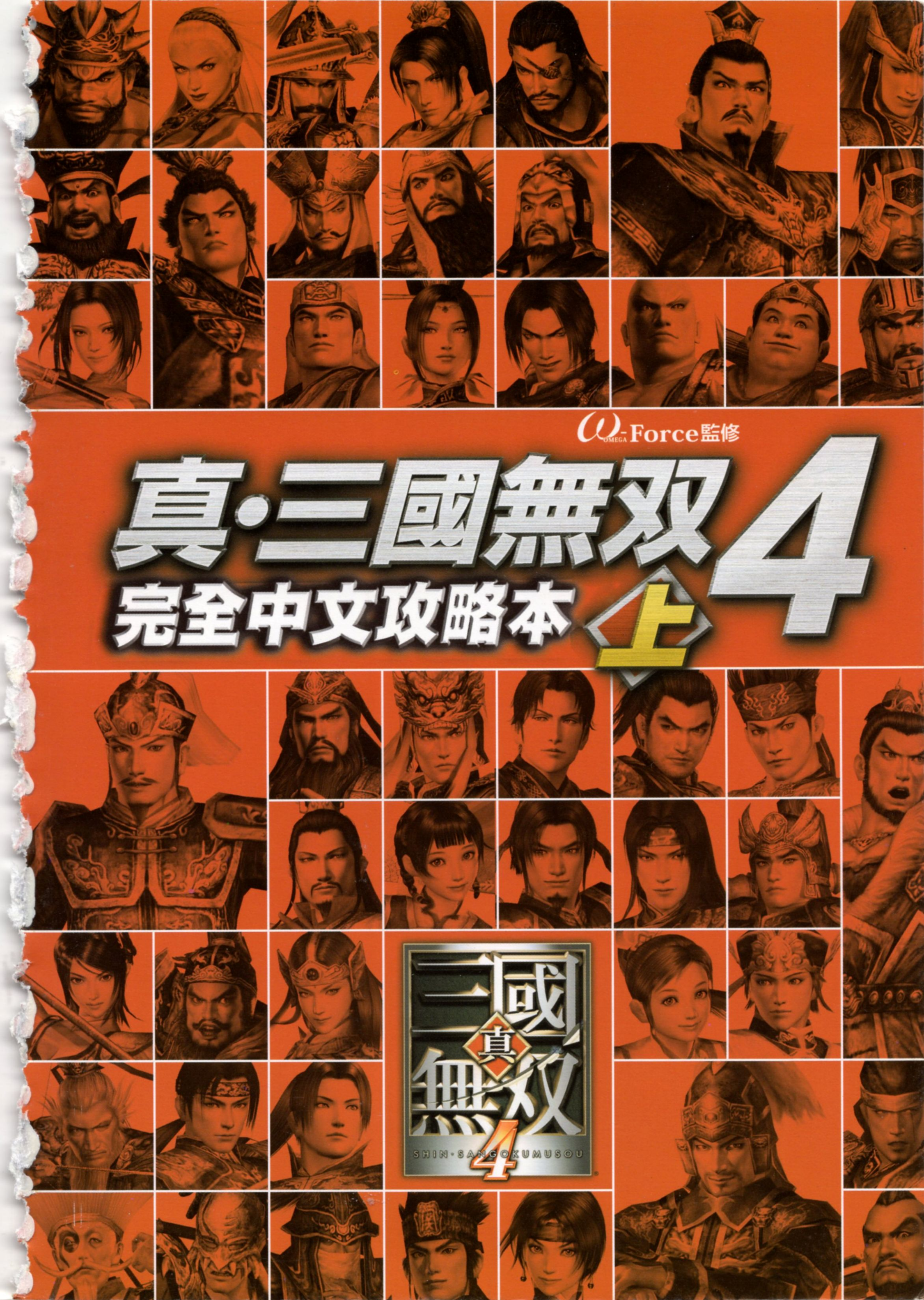
真·三國無双4 完全中文攻略本 上

KOEI

把人生的信念、當做武器。

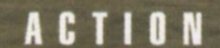
PlayStation 2
真·三國無双4 SHIN·SANGOKUMUSOU
CERO 12


臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
PS2
真·三國無双4 完全中文攻略本 上
KOEI
PlayStation 2版 對應
真 三國無双 4
SHIN·SANGOKUMUSOU
Shin·sangokumusou 4
Complete Guide
ω-Force監修
真·三國無双4
完全中文攻略本
上
KOEI


ω-Force監修
真·三國無双4
完全中文攻略本
上
三國無双
真
SHIN·SANGOKUMUSOU
4

把人生的信念

三國時代，群雄以天下統一為目標割據中原。
現在你將成為活在這個時代的英雄豪傑之一，朝霸者之道邁進！
可以體驗每個角色獨特劇情的「無雙模式」。
可以參加所有戰役的「自由模式」。
在嚴苛的戰鬥中磨練身手的「挑戰模式」。
各式各樣的戰場正等待著英傑的活躍。可選用的武將多達48人。
本書網羅所有武將以及所有戰場地圖。
現在就親自體驗48種不同劇情吧。

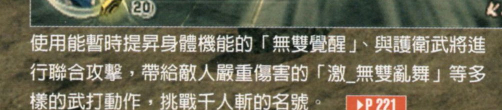


動　作

無雙覺醒



以令人無法喘息的連續攻擊進攻的「進化攻擊」，將大群敵人一掃而空。



使用能暫時提昇身體機能的「無雙覺醒」、與護衛武將進行聯合攻擊，帶給敵人嚴重傷害的「激_無雙亂舞」等多樣的武打動作，挑戰千人斬的名號。 ▶P 221



當做武器。

TACTICS

戰　術

護衛武將

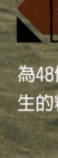


隨時保護玩家的護衛武將也有其個性。要培育哪個武將也是重要戰略之一。

▶P 218

4種據點





「攻擊」「防禦」「補給」「進入」。攻佔分布在戰場上的4種據點之方式，將會大幅改變戰況。

▶P 227

A LOT OF STORIES

為數衆多的故事劇情

為48個武將各自準備的事件，以及特定武將之間發生的精采戰鬥，戲劇化的描寫英傑們的恩怨情仇。



們，現在將在此集結!!



CONTENTS

遊戲概要

英傑的歷史，由此開始

本作品中準備了3種遊戲模式以及其他各式各樣的機能。請玩家利用這些機能，享受遊戲百分之百的樂趣。

3種類的遊戲模式

本作有「無雙模式」、「自由模式」、「挑戰模式」三種遊戲模式，以及「幕舍」、「事典」、「選項」3種輔助機能。

在「無雙模式」、「自由模式」中，武將、護衛武將的成長與取得的裝備道具資料為共有的。也可以在「自由模式」中培育武將，以成長之後的武將進行「無雙模式」。在「挑戰模式」中，可以透過網際網路讓自己的戰績與其他玩家競爭。使盡所有的技術與知識，創造最高紀錄吧。



「無雙模式」中，每個武將都擁有不同的劇本，以影片的方式演出讓劇情更加精采呈現。

模式介紹（各項目的詳細內容請參考下一頁）

遊戲開始

	模式	說明
1	無雙模式	以48名武將各自的故事劇情進行戰鬥的模式。
2	自由模式	從全部34種類的地圖中選擇自己喜歡的進行戰鬥的模式。
3	挑戰模式	挑戰時間、擊破數等四種項目紀錄的模式。
4	幕舍	武將、道具與護衛武將的總覽。可以找到手機上網專用的關鍵字。
5	事典	可以觀賞三國志的主要章節與武將的生平資料。
6	選項	進行是否播放事件動畫等各種設定，也可以編輯開頭動畫。
7	再開	若是有中途儲存的紀錄，選擇此選項就可以繼續進行遊戲。

共通

資料共通

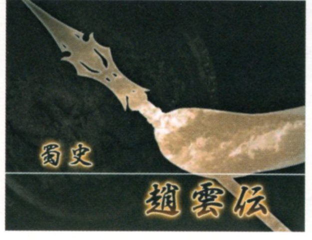
在「無雙模式」與「自由模式」中，武將和裝備道具相關的資料為共同的。只要在任何一個模式中讓武將成長，取得裝備道具或武器並且儲存，下次以另一個模式進行遊戲時，成長資料就會對應到該模式中。而這些資料也會對應到「幕舍」，逐漸增加可以瀏覽的武將或裝備道具

反映

用強力的攻擊將接連出現的敵人一個一個打倒！在遊戲中可以痛快的享受成為千人斬的樂趣。

1 MUSOU MODE 無雙模式

可以進行每個武將各自不同的**48**種劇情。戰鬥與戰鬥之間會有關卡間的劇情，可以藉此欣賞每個武將不同的劇情。好好享受**48**個武將各自的戰鬥吧。各武將的無雙模式內容，請參考**P009**開始的英傑群像。



無雙模式可以欣賞本作品為每個武將各自準備的故事劇情。

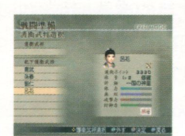
共用武將與裝備道具的資料



在戰鬥中成長的武將可以在兩個模式中互通。



武器與裝備道具兩邊都能使用。



護衛武將也是共通，在自由模式好好鍛鍊吧。

2 FREE MODE 自由模式

可以自由選擇作為戰場的地圖與使用武將來進行遊戲的模式。地圖全部共有**34**種。一開始只能選擇其中**12**個，但是在無雙模式破關後，之前通過的關卡就會追加進來並可以選擇。由於同一個關卡可以不限次數重玩，因此用來培育武將非常方便。

在自由模式中，地圖與劇情都可以自由選擇。

3 CHALLENGE MODE 挑戰模式

在特定的條件之下挑戰各種紀錄的模式。挑戰項目有右邊**4**種類型。只要將破關之後出現的密碼打進網路上的官方首頁，就可以跟全國玩家的紀錄進行排名。與上面兩個模式不同，必須以固定的武將能力值以及武器進行挑戰。

http://www.gamecity.ne.jp/rank/smusou4/

 神速	挑戰殲滅關卡中所有敵人的最短時間。
 流星	在高台上戰鬥。挑戰**10**分鐘內能擊落多少敵人。
 生還	只要受到任何攻擊就馬上遊戲結束。挑戰在極限狀態之下打倒敵人的數量。
 暴風	挑戰**10**分鐘內殲滅敵人的數量。



挑戰紀錄是不容許有任何失誤的艱苦戰鬥。



若是玩出最高紀錄，可以透過網際網路登錄到全國排行榜。



4 幕舍

可以瀏覽目前能使用的武將與裝備道具、護衛武將，除此之外還有跟手機上網的網站配合的機能。可以從網站上取得角色或是裝備道具。



檢視各武將的能力，研究一下要培育哪個武將。

▶P214



5 事典

「三國志事典」是解說三國時代重大的戰役與重要事件。「武將事典」則是準備了在本作品中所有登場武將的生平介紹。



簡單的解說在原本「三國志」中各國之間的互動關係。

6 選項

進行各種遊戲的設定。在片頭動畫的項目中，可以自由選擇片頭動畫出現的武將，也可以播放來欣賞。



7 再開

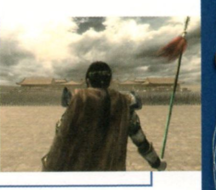
若是在戰鬥的途中有儲存紀錄，從這裡可以直接讀取紀錄繼續享受未完的戰鬥。

遊戲流程

遊戲中有無雙、自由以及挑戰**3**種模式。本書以最主要的「無雙模式」為例，解說遊戲進行的流程。

片頭動畫

在本作中收錄有兩種不同的片頭動畫。一個是以趙雲為主的影片，另一個則是使用遊戲中的人物模組，每次播放的都會出現不同勢力的武將。



無雙模式

MUSOU MODE



1 模式選單

模式選擇後，選擇要從頭開始或是讀取前次儲存的紀錄。



▼

2 選擇故事(選擇角色)

從頭開始的場合，首先要選擇進行遊戲的武將。



▼

3 難易度選擇

初期有**3**階段。只要使用魏、吳、蜀、其他勢力的武將各破關最少一次，就可以選擇更難的「修羅」。

▼

4 關卡之間的劇情

以所選擇的武將進行獨白的形式，解說武將生平與近況。依據武將與關卡不同，也可能沒有劇情。

5 概況

說明戰鬥前、開戰前的狀況與開戰後狀況的預測。

▼

6 戰鬥準備 ▶P 216

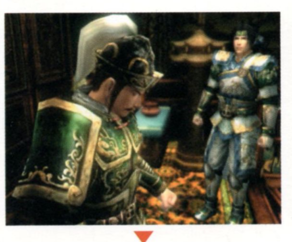
選擇武器、裝備道具與護衛武將。也可以確認勝敗條件與其他武將的配置。



▼

7 影片

戰鬥前會插入各武將固有的影片。依武將與關卡的不同，也可能沒有影片。



▼

8 戰鬥開始 ▶P 220

一但自軍的總大將或是玩家操作的武將被打倒，或者是超過限定時間就會敗北。



▼

9 戰鬥結束

滿足了勝利條件就會過關。

10 評定

自軍的武將將會解說戰鬥內容，以及戰鬥的結果對狀況產生何種改變。



▼

11 戰鬥結果 ▶P 230

可以確認在關卡中獲得的武勳點數、裝備道具以及武器。



▼

進行下一個故事
回到 4

自由模式

FREEMODE

先選擇劇本

在自由模式中要先選擇關卡與劇本。雖然沒有武將各自的關卡間劇情或是影片，但是卻能挑戰該武將在無雙模式中無法進行的關卡。

2人進行雙打的場合

無雙模式與自由模式可以**2**人同時進行遊戲。一開始由**1P**選擇劇本與武將，之後**2P**再選擇武將。獲得武勳並非兩人平分，而是看各自戰鬥的成果來決定。



1P選擇的武將會顯示在右上方，**2P**不能再選擇同一個武將。

畫面的看法基本上與單人玩的時候無異。





激・無雙亂舞

本來是與護衛武將發動的無雙亂舞，在雙打時變成**1P**與**2P**發動。

基本操作 向英傑們下達命令吧

為了要在戰鬥中取得勝利，所有的動作都得要能自由使用才行。在遊戲開始前確認控制器的操作方法，然後開始遊玩吧！

控制器的操作方法

不論武將面向何方，視點都會變成從武將背後看去的視點。採取防禦敵方攻擊的姿勢。在防禦中操作左類比操作桿時，會進行橫向移動。

防禦、彈開攻擊、橫移動 L1 鈕

L2 鈕 **顯示姓名、體力**

可以切換士兵和武將頭上的姓名與體力顯示與否。

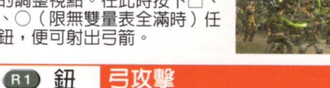


方向按鈕/左類比操作桿 **移動**

可讓武將移動。方向按鈕跟左類比操作桿都能做出一樣的動作。

按住時會拉起弓，並切換成主觀視點。可用左類比搖桿來上下左右的調整視點。在此時按下□、△、○（限無雙量表全滿時）任一鈕，便可射出弓箭。





R1 鈕 **弓攻擊**

R2 鈕 **切換地圖**

可以在俯瞰戰場全體的全體地圖，以及詳細顯示周圍狀況的放大地圖間切換。



全體



放大

START 鈕 **暫停**

可以顯示情報畫面或是取消事件演出等。

切換護衛方針 SELECT 鈕

每按一次，就會在「通常」、「防禦」、「待機」三週方針中進行切換。

R3 鈕 **無雙覺醒**

在持有覺醒印的狀態時按下右類比操作桿，就可以發動無雙覺醒。

□鈕 **一般攻擊**

普通的攻擊。可給予的損傷不太大。依武器不同，最多可以連續出到第六段。

△鈕 **聚力攻擊**

可使出比通常攻擊強力的招式。可以跟跳躍或是普通攻擊來組合使用。

×鈕 **跳躍**

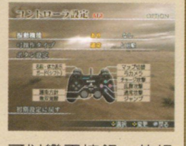
可當場跳起來。跳躍中可用方向鈕來調整方向。在馬或象附近按下，則會進行騎乘。

○鈕 **無雙亂舞**

按著不放可以累積無雙量表。量表全滿時按下，可以發動無雙亂舞攻擊。

按鈕可以自由設定

在選項畫面裡，可以進行控制器的按鈕設定。依照自己的喜好，自行設定哪個按鈕對應什麼功能吧。



可以變更按鈕。依操作感覺來變更設定的順序。

CHAPTER 1

英傑群像

生長在動盪不安的時代、
馳騁在戰場上四處征戰的英傑們。
本章將徹底解說武將們的生存之道、
能力與特性!
本作加入了6名新人物，
武將總數達48人，
請玩家玩遍每一個武將，
盡情享受本遊戲。



英傑群像

英傑群像的閱讀方法

介紹總數多達**48**人的所有武將。
藉由滿載著有益於遊戲進行的「英傑群像」，找出自己喜歡的武將吧。

各勢力拉頁的活用法



拉頁中介紹了在遊戲中登場的魏、蜀、吳三國立國的經過，所屬武將以及武將所活躍的關卡。另外還將刊載在武將介紹頁的「武將別無雙模式登場關卡」作一匯整列表。使讀者能將勢力關係、武將參戰經歷一目瞭然。讀者可以了解中意的武將參加過的戰役以及如何活躍，同時也能對歷史的更迭多一點理解。

1 勢力介紹

介紹該勢力的成立經過以及發生的事件。其他勢力的場合則是分為「張角、袁紹、董卓、呂布、貂蟬」與「孟獲、祝融」、「左慈」等項目，介紹其各自的故事。

2 所屬武將

投身在該勢力之下的武將們。

3 關卡名稱

在無雙模式中參戰的章節標題。

4 勢力1

隸屬於君主武將的我方勢力。以○表示

5 勢力1

對君主武將而言為敵對的勢力。以●表示

6 武將名

該勢力所屬的所有武將名稱

7 參戰武將

參加該戰役的武將。此外，屬於同一勢力但是以●表示的情況，代表在該戰役「所屬於敵對的勢力」。也就是之後會改變所屬勢力的武將。



武将別無双モード登場ステージ

ステージ名	○ 勢力1	● 勢力2	夏侯惇	典韋	許褚	[illegible]	夏侯淵	張遼	司馬
涼州の戦い	連合軍	董卓軍							
黄巾の乱	討伐軍	黄巾党		○		○			
汜水関の戦い	連合軍	董卓軍						●	
虎牢関の戦い	連合軍	董卓軍		○	○	○		●	
宛城の戦い	曹操軍	張繍軍		○					
下邳の戦い	曹操軍	呂布軍	○	○		○	○	●	
官渡の戦い	曹操軍	袁紹軍	○			○	○		
関羽千里行	曹操軍	関羽軍	○						
長坂[illegible]い	[illegible]	[illegible]	○	○	○	[illegible]			
赤壁の戦い	曹操軍	連合軍					○		
赤壁逃亡戦	曹操軍	連合軍		○		○		○	
潼関の戦い	曹操軍	連合軍			○		○		
合肥の戦い	魏軍	呉軍	○			○		○	
定軍山の戦い	魏軍	蜀軍			○		○		
樊城の戦い	連合軍	蜀軍	○						○
街亭の戦い	魏軍	蜀軍							○
陳倉の戦い	魏軍	蜀軍							○
合肥新城の戦い	魏軍	呉軍			○	○			○
五丈原の戦い	魏軍	蜀軍				○			○

武將介紹頁的活用法

在本作品中登場的**48**名武將，各自都使用著不同的武器，招式與動作也完全不同。由於能力也有所差異，因此若是能事先掌握武將的優缺點、武器性能、戰略的重點等條件，就能更加輕鬆地進行遊戲。只要將介紹頁的活用法熟記，就能更加享受「真·三國無雙**4**」的世界。





14
前
後
射程的長度
長
短

1 武將姓名

武將的姓名。若有字則會一並記載。

2 PROFILE

簡略的武將生平事蹟。

3 出現條件

能使用該角色進行無雙模式的條件。

4 無雙模式關卡

介紹能在無雙模式中進行的關卡之章節標題與地圖。基本上是照著箭頭所指的順序來過關，關卡數則是依據武將而有所不同。

5 模組介紹

能選擇的服裝有**4**種，隨著武將的階級提高，能選的服裝會逐漸增加。

6 能力資料

武將的各項能力值。以為了方便理解，以雷達圖來表示。評價從優到劣分為**S→A→B→C→D→E**。

7 武器資料

解說武將所使用的武器種類與武器特性。同時也有選擇武器重量時的一些建議。

8 推薦護衛武將

介紹戰鬥時推薦攜行的護衛武將。會建議選擇對玩家的武將最有幫助的護衛武將。

9 戰略資料

提示在能力值與武器威力皆低的序盤時有利的戰法，以及能力已成長、武器也已經變強時，在發揮本領的主力戰時的戰法。

10 無雙亂舞攻擊

解說無雙亂舞、真·無雙亂舞、激·無雙亂舞、騎乘無雙亂舞的攻擊範圍、內容與威力。

11 進化攻擊

解說在本作品中新加入的系統「進化攻擊」之攻擊範圍、威力以及使用方法。

12 無雙覺醒

解說無雙覺醒的使用時機、威力。

13 技表

□鈕使出的一般攻擊，□→△可使出的聚力攻擊，還有有其他的攻擊方法等的攻擊範圍、威力等資料。

14 攻擊範圍

表示此攻擊可以命中的範圍。使前後左右六個方向來表示，為了容易判斷還會因射程長短來改變顏色。

英傑群像 人物關係圖

8大勢力、全數**48**名武將所交織而成的信賴、忠誠、以及愛恨情仇。
將錯綜複雜的人際關係熟記吧。

三國勢力背景

東漢末期，張角引發了黃巾之亂企圖顛覆腐敗的朝廷。藉著平定黃巾之亂，曹操、孫堅、劉備立下了功績。後來又趁群雄相爭之機，他們各自興起獨自的勢力，並接連擊敗當時的掌權者，逐漸擴大版圖。從屬於他們國家的武將，有的為求和平安穩的生活，有的則是以稱霸中國全土為目標——。

在英傑們各自的想法交織之下，成立在微妙的對立與同盟關係之上的三國鼎立時代，現在將拉起序幕。

關係圖閱讀法

初期可選擇的武將
在無雙模式、自由模式之中初期即可選擇的武將，其背景顏色為■來表示。

中途可選擇的武將
在無雙模式、自由模式之中，完成某種特定條件之後方能選擇的武將，其背景顏色為 ¡。




董
奪取朝廷實權的暴君
董卓▶P190
愛妻
玩弄男性於鼓掌之間
貂蟬▶P182
心裡愛慕
呂
天下無敵的最強武將
呂布▶P186
袁
名門望族子弟
袁紹▶P194
原部下
原部下
危險視
象徵時代的英雄
曹操▶P028
深得曹操信賴的獨眼武將
夏候惇▶P016
人人畏懼的猛將
張遼▶P036
諸葛亮唯一畏懼的戰略家
司馬懿▶P040
擊敗蜀君的勇將
張郃▶P048
親子
夫婦
堂兄弟
以卓越的兵法率領大軍
夏候淵▶P032
號稱虎痴的猛將
許褚▶P024
繼承父親志業的豪傑
曹丕▶P060
充滿知性的絕世美女
甄姬▶P052
曹操護衛役
精通百般武藝的武將
曹仁▶P056
忠心耿耿的大力士
典韋▶P020
追求武道的極致
徐晃▶P044
孤獨的貫徹忠義
龐德▶P064
對立
對立、時而同盟
同盟、時而對立
魏
吳
夫婦
姐妹
號稱小霸王的君主
孫策▶P106
阻止魏軍南攻的美周郎
周瑜▶P070
被稱為二花的少女
大喬▶P110
為心愛之人戰鬥的少女
小喬▶P114
義兄弟
夫婦
親子
縱橫當代的江東之虎
孫堅▶P086
外交與內政均優的名君
孫權▶P090
好強的弓腰姬
孫尚香▶P082
擊敗關羽的名將軍
呂蒙▶P094
充滿俠義之氣的前江賊
甘寧▶P098
欲殺甘寧的突擊隊長
凌統▶P122
因緣
引導吳國的名輔佐
陸遜▶P074
為孫策盡忠義
太史慈▶P078
為孫家三代效命的老將
黃蓋▶P102
孫權最自豪的心腹
周泰▶P118



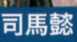
武將別無雙模式登場關卡

關卡名	○ 勢力1	● 勢力2	夏侯惇	典韋	許褚	曹操	夏侯淵	張遼	司馬懿	徐晃	張郃
涼州之戰	連合軍	董卓軍									
黃巾之亂	討伐軍	黃巾賊		○		○					
汜水關之戰	連合軍	董卓軍						●			
虎牢關之戰	連合軍	董卓軍		○	○	○		●			
宛城之戰	曹操軍	張繡軍		○							
下邳之戰	曹操軍	呂布軍	○	○		○	○	●			
官渡之戰	曹操軍	袁紹軍	○			○	○			○	●
關羽千里行	曹操軍	關羽軍	○								
長阪之戰	曹操軍	劉備軍	○	○	○					○	
赤壁之戰	曹操軍	連合軍					○				
赤壁逃亡戰	曹操軍	連合軍		○		○		○			
潼關之戰	曹操軍	連合軍			○		○			○	○
合肥之戰	魏軍	吳軍	○			○		○		○	
定軍山之戰	魏軍	蜀軍			○		○				○
樊城之戰	連合軍	蜀軍	○						○	○	
街亭之戰	魏軍	蜀軍							○		○
陳倉之戰	魏軍	蜀軍							○		○
合肥新城之戰	魏軍	吳軍			○	○			○		
五丈原之戰	魏軍	蜀軍				○			○		



張遼





司馬懿



典韋

東漢末期黃巾之亂勃發。亂事平定後，董卓掌握了朝廷實權，但在其暴政之下使得天下更加混亂。有感於漢王朝氣數已盡的曹操，將黃巾殘黨30萬大軍據為己有，不斷擴充自己的兵力。在董卓被呂布暗殺之後，隨即迎接當時的皇帝到自己的根據地，逐漸鞏固了自己的地盤。最後終於在官渡之戰擊破了宿敵袁紹，將華北一帶納入版圖。接著舉兵南征的曹操雖然取得了荊州，但是在孫軍的數次攻擊之下而難以壓制。但是在合肥之戰，孫權屈服於曹操軍壓倒性的強勢，對曹操提出和解之議。與吳同盟的曹操登上魏王之座，建立起魏吳蜀三國之中最為強大的一國。



曹丕



張郃



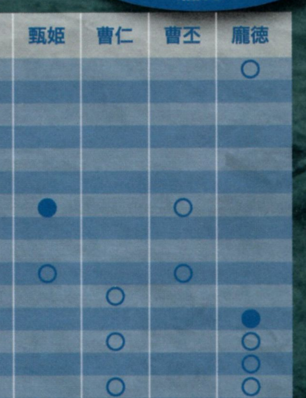
龐德



曹仁

夏侯淵

	甄姬	曹仁	曹丕	龐德
				○
	●		○	
	○		○	
		○		
				●
		○		○
				○
		○		○
	○		○	
		○		
	○		○	
	○	○	○	





徐晃



許褚



英傑群像 CHARACTER

夏侯惇

元讓

「哼，需要我夏侯元讓的幫助嗎？」

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

下邳之戰　曹操軍VS呂布軍 map P241
▼
官渡之戰　曹操軍VS袁紹軍 map P242
▼
關羽千里行　曹操軍VS關羽軍 map P243
▼
長坂之戰　曹操軍VS劉備軍 map P244
▼
合肥之戰　魏軍VS吳軍 map P247
▼
樊城之戰　聯合軍VS蜀軍 map P249

PROFILE

Xiahou Dun

跟隨著表兄弟曹操，對魏的建國有著許多重大貢獻的武將。雖然品行高潔，但似乎同時也是個性格暴躁的豪傑。據傳他在左眼中箭失明之際，將箭拔出時說了「父母之肉，怎可棄之」這句話，接著就把自己的眼珠吞下。平時性格雖然冷靜沉著，但是上戰場時卻會表現出慷慨激昂的一面，勇猛地戰鬥著。

模組介紹





CHAPTER 1

能力資料 ABILITY DATA

能隨機應變作戰、空隙稀少的萬能武將

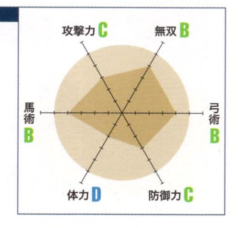
由於大部分的能力都在平均值以上，因此平衡性相當好。一般攻擊與聚力攻擊的攻擊範圍都較廣、攻擊動作又快，所以即使是面對敵兵集團作戰也能安心對付。善用快速的攻擊，將敵人打浮空後容易立即接連段也是他強勢的地方。裝備武器附加效果或是白虎牙，以攻擊力為中心進行強化吧。



不要放過浮空的敵兵趕緊追擊，只要旁邊的敵兵不來攪局，連段數要超過二位數也是輕而易舉。

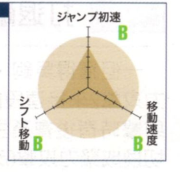
TOTAL ABILITY 總合能力

除了體力、攻擊力、防禦力以外的所有能力均在平均值以上。由於弓術與馬術也很優秀，所以也很擅長遠距離攻擊或是騎馬的接近戰。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動速度與跳躍的初速較高，要盡量利用快速度繞到敵武將的背後趁隙攻擊。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

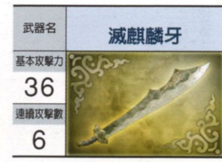
武器資料 WEAPON DATA

朴刀 不選擇重量而能裝備的大刀

攻擊力趨於平均，長度也稍長。出招快速，即使是重量較大也能快速進行攻擊。由於重量越重，帶給敵人的傷害越大，因此若基本攻擊力與附加效果相同，就選擇重量較重的武器。



武器的重量就用動作的高速度來彌補，提昇每一擊的傷害，同時提昇殲敵的速度。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數	
朴刀	4	4	
吳鉤	8	5	
麒麟牙	12	6	
滅麒麟牙	36	6	

推薦護衛武將 弓型

用弓箭作為不斷突進的夏侯惇之後援

由於夏侯惇擅長殺入敵軍集團中，所以經常被敵軍包圍。要是被敵人繞到背後，連段就會被妨礙，因此就讓弓型的護衛武將從後方援護攻擊吧。因為會與護衛武將分開，所以要常注意護衛的體力。



比起給予敵人傷害，牽制敵人使其不敢前進才是目的。建議用攻擊力低但是防禦力高的女性武將。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 使用聚力攻擊2到4的連段擊破強敵!!

在無法使用廣泛圍強力攻擊的序盤敵方武將戰，要先用聚力攻擊4將小兵打飛。把周圍清除乾淨後，用聚力攻擊2把武將打浮空，再用聚力攻擊4給予傷害。



聚力攻擊 2

當浮空的敵方武將落下來時，用聚力攻擊2把他撈起來繼續連段。要是周圍的敵兵靠過來就用聚力攻擊4打散他們。

主力戰略 順應狀況切換招式，打退敵人的大部隊。

一但獲得吳鉤，就會變成用聚力射擊代替聚力攻擊2來接連段的戰法為主軸。因為使用聚力射擊時背後會產生空檔，所以被敵人包圍時要切換成聚力攻擊6來突圍。



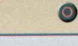
聚力射擊

攻擊範圍廣的聚力射擊比聚力攻擊2容易撈到敵人。在敵人包圍過來之前，重複使用讓敵人浮空以賺取連段數。

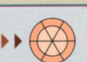
無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙量表滿檔

無雙亂舞

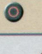




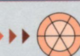


由於攻擊的途中可以改變方向，所以就算被擋住也能繞到敵兵背後，這點非常有利。

真・無雙亂舞







最後會發出全方位的衝擊波，可以把前方敵人打浮空很高並且把周圍的敵人擊飛。

激・無雙亂舞

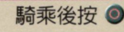
接近護衛武將按





攻擊範圍與威力皆可以與真・無雙亂舞匹敵。適合在跟強力武將發生混戰時使用。

騎乘無雙亂舞







高速地左右來回揮砍，雖然攻擊範圍比騎乘攻擊廣，但是只能打到左右兩邊的敵人。

進化攻擊

裝備武器 X 7～9





第9段的攻擊也有把敵人擊飛出去的效果，因此在被敵兵包圍的混戰之中也很有用。

無雙覺醒

覺醒印取得

覺醒印＋ R3

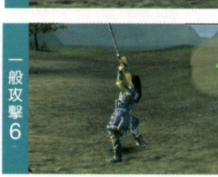


由於聚力攻擊中有很多都是有擊飛效果的，所以在覺醒中就不要使用聚力攻擊吧。一但擊飛敵人，用來追趕的時間內無雙覺醒的效果就白白浪費掉了。

技　表　TECHNIQUE DATA

一般攻擊	技名	指令	說明
一般攻擊	一般攻擊 1	○	跨出一步由右向左揮刀。對於左側的攻擊範圍較廣。
	一般攻擊 2	○ X2	這次將一般攻擊1往左揮的刀往右揮砍。對右邊攻擊範圍較大。
	一般攻擊 3	○ X3	把刀高舉成上段姿勢由上往下直劈。攻擊範圍狹小，不容易命中。
	一般攻擊 4	○ X4	整個身體一起旋轉，攻擊周圍的敵人。裝備朴刀時還有打飛敵人的效果。
	一般攻擊 5	○ X5	順著一般攻擊4的勢再旋轉一次，裝備吳鉤的時候有打飛效果。
	一般攻擊 6	○ X6	從右下往左上揮斬，被打中的敵人不會浮空而是被擊飛。

一般攻擊2


一般攻擊6

聚力攻擊	技名	指令	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△	衝刺之後橫揮一刀。移動距離長，可以按△進行追加攻擊。
	聚力攻擊 2	○→△	用刀往上斬擊，可以把敵人打浮空但是出招動作較慢。
	聚力攻擊 3	○ X2→△	一邊跳躍一邊往上砍，按△最多可以做出4段攻擊。
	聚力攻擊 4	○ X3→△	打飛周圍的敵人。攻擊範圍也很廣，想與敵人保持距離的時候用這招非常方便。
	聚力射擊	○ X4→△	把刀往下揮砍用衝擊波把前方敵人一齊打浮空。是作為主力的招式。
	聚力攻擊 6	○ X5→△	迅速地橫掃周圍兩次，由於是全方位攻擊而且出招快速，在混戰時非常好用。

聚力攻擊4


聚力攻擊6

其他	技名	指令	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按□	一邊跳躍一邊往上斬，使敵人浮空，但是要小心落下途中是沒有防備的。
	跳躍攻擊	×→○	跳起來橫掃一刀，出招快速，空檔也小。
	跳躍聚力攻擊	×→△	可以給予腳下的敵人嚴重傷害，但攻擊後的空檔很大。可以追加輸入指令。
	彈開攻擊	L1＋△	旋轉身體將周圍的敵人掃蕩一空，被敵人包圍時非常好用。
	騎乘攻擊	騎乘按○	揮舞大刀來攻擊左右的敵人，由於夏侯惇馬術高超，所以要盡量使用。
	騎乘聚力攻擊	騎乘按△	蓄力之後往左右兩邊揮刀，可以接在騎乘攻擊之後使出。



跳躍聚力攻擊




要算準敵方集團過來的地方作為落地的地點。

魏

英傑群像 CHARACTER

典韋

「交給我惡來典韋吧！」

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

- 黃巾之亂 討伐軍VS黃巾黨 map P238
- 虎牢關之戰 聯合軍VS董卓軍 map P239
- 宛城之戰 曹操軍VS張繡 map P241
- 下邳之戰 曹操軍VS呂布軍 map P241
- 長坂之戰 曹操軍VS劉備軍 map P244
- 赤壁逃亡戰 曹操軍VS聯合軍 map P246

PROFILE

Dian Wei

以怪力聞名，被曹操稱為「古代豪傑惡來再世」的人物。其才能被夏侯惇發掘，隨即成為曹操之將。即使是巨大的戰斧也能輕易地運用自如，與同樣擔任曹操護衛的許褚一起，數次拯救了曹操的性命。在魁梧的身形與粗魯的言行舉止之下，卻是個對君主的忠誠倍於常人、重道義的人物。








※惡來　侍奉中國古代王朝・商朝紂王的高手

能力資料 ABILITY DATA

擊潰大軍、以怪力自豪的武將

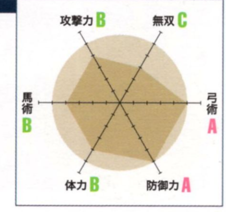
典韋的魅力在於優秀的攻擊力與防禦力。他有許多的大範圍攻擊技巧，混戰的時候也能發揮其威力。雖然攻擊後的空檔較大的招式很多，但是由於防禦也高所以可以稍微承受一些攻擊。反面來說，由於移動速度的各種能力都低，因此一但被大軍包圍，與其逃跑不如全力反擊吧！只要從敵方搶到馬匹並騎乘，就可以彌補移動上的劣勢。



聚力攻擊雖然威力大但是空檔也大，一但被敵兵包圍，就要時時注意背後。

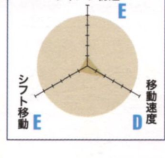
TOTAL ABILITY 總合能力

所有能力既平均又很優秀。其中防禦力與弓術非常的高，所以不論是在接近戰或是遠距離兩者都能發揮他的強度。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

一改總合能力的優勢，所有能力皆低。讓他裝備神速符或是鐙道具，提昇移動速度吧。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

戰斧 用強大攻擊力把敵人劈成兩半！

在所有武器中擁有最高的基本攻擊力。攻擊長度雖然不長，但因為揮舞的動作大，所以攻擊範圍也大。由於作為攻擊主軸的招式有些出招很慢，因此要避免選擇重量為重的武器，盡量使用輕的武器才是上策。



可以像迴旋標一樣丟出的巨大戰斧。其威力連靠過來的敵軍集團都能一次擊飛。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數
戰斧	5	4
戰迅斧	10	5
牛頭	16	6
真極牛頭	38	6







推薦護衛武將 羽扇型

用快速的攻擊彌補典韋的空隙

對於攻擊中常會出現空隙的典韋，為了盡量防止被敵人反擊，就讓羽扇型的護衛武將跟在他旁邊戰鬥吧。出招次數多防禦力又高的羽扇型，應該可以妨礙敵人趁隙攻擊，防止典偉出完招後挨打。



羽扇型在護衛武將之中屬於攻擊力低、射程短，但是特徵是招式的速度快，防禦力也高。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 與其養成武將不如先收集武器

首先要以獲得戰迅斧為第一目標。到第4段為止的招式很多都是空隙很大，別想拿來做攻擊的主力。在取得戰迅斧之前，就用一般攻擊3，或是稍微離敵人遠一點使出聚力攻擊4來撐過序盤吧。



聚力攻擊 4

算準敵人靠過來時使出聚力攻擊4。丟出斧頭之後用方向鍵改變身體面對的方向，竭盡所能地攻擊大範圍。

主力戰略 活用聚力射擊之後的連續連段

一但取得戰迅斧並且可以使用聚力射擊之後，就可以做到連續連段了。另外因為攻擊範圍很大，所以盡量從邊緣把所有敵兵都捲進攻擊吧。如果裝備了仙丹或玉，戰鬥將會更加輕鬆。



聚力射擊

如果預先裝備了冰玉，就可以用聚力射擊讓複數的敵兵冰凍。冰凍之後再用聚力射擊或是聚力攻擊6了結他們吧。

無雙亂舞 & 進化攻擊

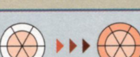


無雙亂舞 ○

用斧頭與手肘交互使出攻擊，並且一邊前進。最後用斧頭橫掃把周圍的敵人擊飛。

真・無雙亂舞 ○





用斧頭與手肘交互使出攻擊，並且一邊前進。最後用斧頭敲擊地面，發出全方位衝擊波。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ○



由於會使出高攻擊力的範圍攻擊，所以在敵人的本陣或是據點中使用，一舉殲滅敵人吧。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ○





雖然攻擊範圍大，但是只有前方是死角。一邊旋轉一邊使用騎乘無雙亂舞，把周圍的敵人清除吧。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7～9





使出9段攻擊，最後把斧頭丟出。可以將方向鍵往左右按以增加攻擊範圍。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3

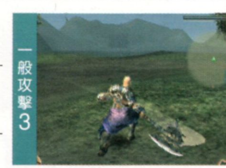


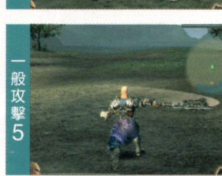
攻擊速度變快，就算在動作途中受到反擊，攻擊也不會中斷，所以要在與攻擊速度快的武將交手前使用以取得先機，一口氣打倒對方。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

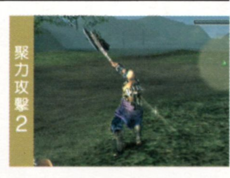
招式	按鍵	範圍	說明
一般攻擊 1	○		由左向右大幅度的橫掃。雖然攻擊範圍沒有前方大，但是後方也有攻擊判定。
一般攻擊 2	○ X2		由右往左橫掃回來，可以做全方位的攻擊，但是右前方的射程較長。
一般攻擊 3	○ X3		再次把斧頭從左向右橫掃，攻擊範圍大，連後面都能打到。
一般攻擊 4	○ X4	 	用力揮動斧頭敲擊地面，後方也有攻擊範圍。
一般攻擊 5	○ X5		用力扭轉身體，強行掃倒敵人，只有裝備戰迅斧時有擊飛效果。
一般攻擊 6	○ X6		一邊扭轉身體一邊起跳，把周圍敵人都打飛。攻擊後僵直時間很長。


一般攻擊3


一般攻擊5

聚力攻擊

招式	按鍵	範圍	說明
聚力攻擊 1	△		發出氣讓周圍敵人跌倒。用來打落馬上的敵人也很有效果。
聚力攻擊 2	○→△		雖然可以把敵人打浮空，但是出這招的時間太長，常常會被打斷。
聚力攻擊 3	○ X2→△		按△最多可以做出4段攻擊。缺點是空檔太大。
聚力攻擊 4	○ X3→△		丟出斧頭後，可以改變面對的方向來增加攻擊範圍。
聚力射擊	○ X4→△		由於可以讓大範圍內的敵人浮空，因此被敵人包圍時非常有用。
聚力攻擊 6	○ X5→△		用衝擊波擊倒周圍的敵人。被弱小的敵兵包圍時，用來一次清除非常方便。


聚力攻擊2


聚力攻擊6

其他

招式	按鍵	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按○		用頭捶撞飛敵人。由於移動距離短，因此要接近敵人後再使用才有效果。
跳躍攻擊	×→○		由於出招快速，所以可以在一跳起來就馬上使用，達到出奇不意的效果。
跳躍聚力攻擊	× ¤ △		被敵人打飛後受身成功時，也可以用來當反擊技，相當便利。
彈開攻擊	L1＋△		用來作為突破包圍的手段非常有效。把方向鍵往左右推可以加大攻擊範圍。
騎乘攻擊	騎乘按○		除了左右兩邊，連後面的敵人也打得到，攻擊範圍很廣。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△		在左右兩邊使出2段攻擊。雖然出招比騎乘攻擊慢，但是威力較高。

跳躍聚力攻擊





在空中前翻一圈，藉此順勢用斧頭敲擊地面。





魏

英傑群像 CHARACTER

許褚 仲康

「俺叫許褚。俺不會輸的！」

PROFILE

Xu Zhu

在保衛自己的故鄉不受黃巾賊侵襲的時候，巧遇了曹操軍，與典偉戰得不相上下。藉此契機之加入了曹操麾下。他身形狀碩，據說他的力氣大到能把牛拖著走，但是性格溫厚，跟身邊的人相處融洽。但是一但上了戰場，就如同出閘的猛虎一般戰鬥著，因此也被稱為「虎痴」。

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

虎牢關之戰 聯合軍VS董卓軍 map P239

▼

長坂之戰 曹操軍VS劉備軍 map P244

▼

潼關之戰 曹操軍VS聯合軍 map P246

▼

定軍山之戰 魏軍VS蜀軍 map P248

▼

合肥新城之戰 魏軍VS吳軍 map P252

模組介紹






CHAPTER 1

能力資料 ABILITY DATA

克服自身的弱點，用攻擊力壓倒敵人!!

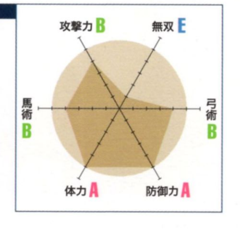
許褚所有能力都偏高，但是攻擊速度與移動速度皆慢，是個長處和短處分明的武將。所以要用道具及戰術補足其短處，並且發揮攻擊方面的優勢。由於攻擊速度緩慢，所以容易在出招前就先被打斷，不適合接近戰或是與出招快的武將對戰，盡量運用射程長的招式，使敵人無法近身。

對於移動緩慢的許褚而言，騎馬移動是不可或缺的。一看到敵武將騎馬就要馬上奪取。

TOTAL ABILITY

總合能力

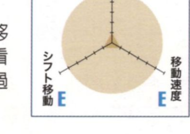
除了無雙量表以外的其他能力都高。先不要強化無雙量表讓量表可較快累積，用無雙亂舞作為緊急迴避的手段也是一種不錯的戰法。



MOVEMENT ABILITY

移動能力

移動速度相當低，由於移動相當花費時間，因此一看到騎馬的敵人就立刻搶馬過來吧。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

碎棒 攻擊後的空隙雖大，但是破壞力超群的鐵鎚

一如巨大的外觀，碎棒擁有非常高的基本攻擊力。相對的光是要揮舞這種武器相當困難，攻擊速度非常緩慢，空檔也很大。最好是活用其攻擊距離，從稍遠的位置發動攻擊。武器要盡量選擇「輕」的以獲得較高的移動速度。



只要使用對移動的補正效果強大的武器，就可以彌補移動遲緩的弱點了。

武器名	碎棒	破碎棒	蚩尤碎	蚩尤瀑布碎
基本攻擊力	5	10	16	38
連續攻擊數	4	5	6	6
				

推薦護衛武將 長槍型

用護衛武將當誘餌!!

因為要盡量避免接近戰，所以讓護衛武將在前面當誘餌，再從較遠的位置把聚集在護衛武將身邊的敵兵一次清除是很有效的戰法。由於護衛武將要身處前線，因此近距離型攻守又平衡的長槍型護衛較為適合。



讓護衛武將在許褚與敵兵之間戰鬥，拖延敵兵接近許褚的速度。敵人一但被拖延，相對地許褚就容易先制攻擊。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 學會計算距離以免被趁隙攻擊

一但被敵人接近，就會受到先制攻擊而打斷招式。以聚力攻擊4為主軸防止敵人接近，盡量把敵人都擊飛。為了讓攻擊動作的速度變快，尋找重量為「輕」的武器是首要目標。



聚力攻擊 4

聚力攻擊4在攻擊之後的空檔雖大，但是攻擊力高又是大範圍攻擊非常具有吸引力，配合敵人接近的速度使出吧。

主力戰略 用進化攻擊粉碎敵方部隊

由於進化攻擊的出招快速，因此是在被包圍的混戰中也能使用的好招。一但取得能以重量為「輕」的蚩尤碎使出進化攻擊的道具，就以進化攻擊為主要攻擊手段，把敵人都打飛吧。



進化攻擊

一但取得輕量的武器，就可以使用之前因為空隙太大而不好使用的招式，用進化攻擊爽快地把敵人都擊飛吧。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ◎



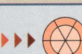


以身體為軸揮動武器轉圈。由於最後會自己倒地，所以不怕敵人趁隙追擊。

真・無雙亂舞 ◎



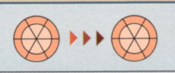




一邊旋轉一邊攻擊周圍的敵人。最後用力敲擊地面發出全方位的衝擊波，把敵人全部打散。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ◎

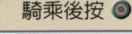




比無雙亂舞轉得更快，因此可以對浮空的敵人接連段，給予嚴重傷害。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ◎







雖然會不斷往左右兩邊攻擊，但是出招速度以無雙亂舞的標準算是較慢的。用來當作緊急迴避敵人攻擊的手段較有效果。

進化攻擊

裝備武器 ◎X 7～9





使出出招快速的9段攻擊。第8段會將對方稍微打浮空，而第9段會擊飛很遠，造成嚴重的傷害。

覺醒印取得 無雙覺醒

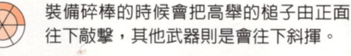
覺醒印＋ R3

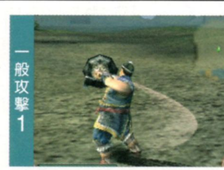


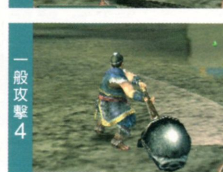
由於移動速度緩慢，所以若是把敵方武將打飛太遠，可能會還沒追到之前，無雙覺醒的效果就沒了。最好是能將敵武將打飛到牆邊。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	操作	說明
一般攻擊 1	○	 由右向左大幅度的揮動大槌。攻擊自己周圍廣大的範圍。
一般攻擊 2	○ X2	把扛在左肩上的大槌，利用反作用力揮向右邊。出招後沒什麼空隙。
一般攻擊 3	○ X3	 從右方往左上揮動大槌。可以進行全方位攻擊，空隙也小。
一般攻擊 4	○ X4	  裝備碎棒的時候會把高舉的槌子由正面往下敲擊，其他武器則是會往下斜揮。
一般攻擊 5	○ X5	裝備破碎棒時會將槌子旋轉揮舞一圈半。裝備蚩尤碎的時候則會從右下往上揮動。
一般攻擊 6	○ X6	將高舉的巨槌正面劈下敲擊地面，攻擊範圍較窄。


一般攻擊1


一般攻擊4

聚力攻擊

技名	操作	說明
聚力攻擊 1	△	發出氣讓周圍敵人跌倒。用來打落騎在馬上的敵人也很有效果。
聚力攻擊 2	○→△	雖然可以把前方的敵人打浮空很高，但是出這招的時間太長相當難以使用。
聚力攻擊 3	○ X2→△	朝正前方往下敲擊的3段攻擊。重複按△就可以最多打到5段。
聚力攻擊 4	○ X3→△	甩動大槌旋轉一整圈，可以把四周的敵人全部擊飛。
聚力射擊	○ X4→△	朝前方使出強力的敲擊，用衝擊波把敵人打浮空，攻擊範圍稍窄。
聚力攻擊 6	○ X5→△	按△可以使往前跳的次數增加到3次，招式使用前後會有空檔。

聚力射擊


聚力攻擊6

其他

技名	操作	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□	 用前滾翻往前突進，移動的速度比奔跑還要快，用來脫逃也很有效果。
跳躍攻擊	×→○	雖然跳躍的速度緩慢，但是出招的速度在許褚的招式中算相當快的。
跳躍聚力攻擊	×→△	從空中一邊前滾翻一邊以強大的力道落下的2段攻擊。缺點是出招的速度緩慢。
彈開攻擊	L1＋△	受到攻擊的同時將大槌甩動一圈，將周圍敵兵一口氣打散。
騎乘攻擊	騎乘按○	雖然出招不快但是因為許褚的馬術高強，所以一但騎上馬就積極的使用吧。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△	出招緩慢，攻擊前後會產生很大的空檔，但是射程很長。

跳躍聚力攻擊

藉著2段攻擊之勢把敵兵擊飛。

魏

英傑群像 CHARACTER

出現條件

魏軍武將4人以上
無雙模式破關

曹操

子孟德

「我曹孟德的霸者之道，誰也無法阻擋！」

無雙模式關卡

黃巾之亂　討伐軍VS黃巾黨 map P238

虎牢關之戰　聯合軍VS董卓軍 map P239

下邳之戰　曹操軍VS呂布軍 map P241

官渡之戰　曹操軍VS袁紹軍 map P242

赤壁逃亡戰　曹操軍VS聯合軍 map P246

合肥之戰　魏軍VS吳軍 map P247

五丈原之戰　魏軍VS蜀軍 map P254

合肥新城之戰　魏軍VS吳軍 map P252

PROFILE

Cao Cao

被評為「治世之能臣，亂世之奸雄」的人物。在黃巾之亂與董卓討伐戰之中展現其才能。之後更打敗袁紹與其周邊勢力統一中國北部，建立魏國。憑藉著超群的政治手腕與不問出身地重用賢才，招攬了許多有能的部下，最後終於成為魏王。正可說是象徵當代的英雄。

模組介紹





CHAPTER 1

能力資料 ABILITY DATA

活用速度的優勢，衝入敵陣殺敵!!

由於移動能力高於平均值，出招速度也快，因此擅長活用速度的戰法。要迅速地繞到敵人背後，積極地採取攻勢以取得先機。另外因為體力較低，所以在被包圍的狀態之下作戰是相當危險的。先攻擊少數的敵人累積無雙量表，等計量表滿了之後就殺進敵陣的正中央，用無雙亂舞將敵人一掃而空吧！

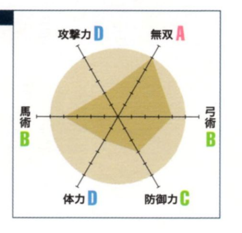


雖然射程較短，但是攻擊範圍卻很大。由於出招快速，所以被敵人包圍時不要著急，沉著應戰即可。

TOTAL ABILITY

總合能力

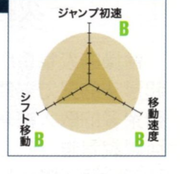
雖然體力與攻擊力低，但是其他能力均擁有高數值，尤其是無雙能力更是優越。體力方面的弱點就用朱雀翼，攻擊力就裝備白虎牙來補足吧。



MOVEMENT ABILITY

移動能力

所有能力都相當高而且優異。善用移動速度的優勢，對準敵人的背後，盡情地殺進去吧。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

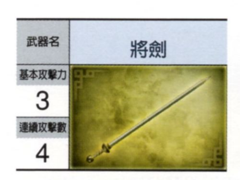
鉄剣 迅速地砍殺敵人，鋒利的鐵劍。

即使只用單手也能運用自如的細長劍身，可以使出快速的攻擊。即使武器重量是「重」，速度也不會減慢多少，因此即使是較重的武器，也要選擇基本攻擊力高、附有攻擊與防禦附加效果的武器來裝備，以補足弱點。



雖然可以快速地發動攻擊，但是射程較短是一大缺點。不過只要基本攻擊力提高之後就可以消彌這項弱點了。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數
將劍	3	4
將明劍	7	5
倚天之劍	11	6
倚天之奸劍	34	6





推薦護衛武將 弩型

用援護射擊封住敵人行動!!

由於武器攻擊距離不長，因此必須接近敵人才能攻擊。在曹操接近之前先以弩型護衛的攻擊阻擋敵人前進，就可以安全地對敵人發動攻擊。藉由後方的援護射擊，還有阻止敵兵反擊的好處。



把敵人引誘到護衛武將的所在地，讓他們受到箭雨的攻擊之後，馬上離開現場。敵人一但開始畏懼不前，馬上毫不留情地直展開攻擊，使戰局變得有利。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 以一般攻擊為主軸 用大量出招取勝

由於序盤沒有好用的浮空招式，因此直到取得將劍之前，就以大量的出招來打倒敵人吧。用出招快速的一般攻擊3來削弱敵兵的體力，敵人若是聚集起來就用一般攻擊4來擊飛。重點就是盡量不要被包圍。



一般攻擊 4

一般攻擊4與一般攻擊3一樣都是出招快而且空隙小。在武將成長之後也是常常用到，要能夠確實的使出一般攻擊4。

主力戰略 用聚力射擊的連段 一次打垮敵方大軍

曹操的攻擊重心是利用能讓全方位的敵人一起浮空的聚力射擊，侵入敵部隊的中央，把為數衆多的敵人都拿來當連段的活靶。射程較短可以說是唯一的缺點，所以最好裝備真空書，把攻擊範圍擴大較好。

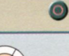


聚力射擊

攻擊範圍非常大，幾乎可以把整個敵方部隊一起捲入，空隙也很小。要在敵方集團的中央使用，盡量命中多一點的敵人。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ◎


最後的攻擊射程較長，攻擊範圍也大。要一邊砍殺敵人一邊移動，多捲入一些敵兵。

真・無雙亂舞 ◎

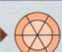





一陣砍殺之後，用力一掃把周圍的敵人打散。附加炎屬性，可以提昇帶給敵人的傷害。

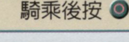
激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ◎

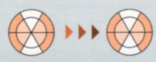




攻擊範圍很大，因此要在一大群敵人接近的時候使用，一口氣打散敵軍。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ◎





比起針對單一武將，用在與大量敵兵混戰的時候更加有效。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9




攻擊後的空隙幾乎沒有，而且出招也很快速。最後的橫斬命中的話，可以把敵人擊飛。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3



出招快、空隙小的一般攻擊將會變得更快。與其硬是要打浮空接連段，還不如連續用攻擊次數較多的一般攻擊3或4來削減體力。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊




技名	指令	說明
一般攻擊1	○	把劍由右往左橫掃，出招快速，攻擊後的空隙也小。
一般攻擊2	○ X2	從左邊往右揮砍。射程雖然短，但是能進行全方位攻擊。
一般攻擊3	○ X3	大幅地往上揮劍，攻擊廣大的範圍。由於出招快速，所以可以連續使出。
一般攻擊4	○ X4	從左到右橫掃。只有在裝備將劍的時候會附加擊飛的效果。
一般攻擊5	○ X5	從右往左大幅橫掃，攻擊後的空隙小，可以進行全方位攻擊。
一般攻擊6	○ X6	用劍大力橫掃把敵人打飛。出招速度比起一般攻擊5較為緩慢。

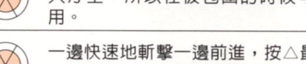
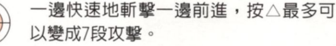

一般攻擊3


一般攻擊6

聚力攻擊



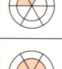
技名	指令	說明
聚力攻擊1	△	雖然攻擊中的空隙很大，但是只要配合球的行動跳進去攻擊，就會有很大的效果。
聚力攻擊2	○→△	雖然出招緩慢，但因為能使大範圍的敵人浮空，所以在被包圍的時候可以使用。
聚力攻擊3	○ X2→△	一邊快速地斬擊一邊前進，按△最多可以變成7段攻擊。
聚力攻擊4	○ X3→△	由左向右揮劍，雖然出招緩慢，但是有擊飛效果，混戰時非常有用。
聚力射擊	○ X4→△	進行全方位廣範圍攻擊，可以把敵人打浮空。用來作為攻擊主力吧。
聚力攻擊6	○ X5→△	按△可以增加攻擊次數。最多可以到5段。

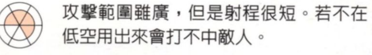
聚力攻擊1

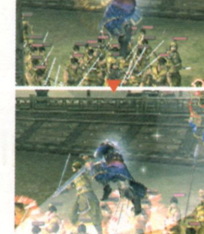
聚力攻擊4

其他

技名	指令	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□	射程與移動距離皆短，因此要接近敵人再出招。打中的話可以讓敵人氣絕。
跳躍攻擊	×→○	攻擊範圍雖廣，但是射程很短。若不在低空用出來會打不中敵人。
跳躍聚力攻擊	×→△	前方的攻擊範圍較廣，射程也長。在上空使出也可以命中敵人。
彈開攻擊	L1＋△	前方的攻擊範圍較廣，射程也長。打中的話可以將敵人擊飛。
騎乘攻擊	騎乘按○	左右交互揮砍寶劍。出招快速，攻擊後的空隙也小。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△	在左右兩邊各橫掃一次。出招雖慢，但是命中後可以把敵人擊飛。




跳躍聚力攻擊

在空中揮砍前進，最後朝前方發出真空波。

魏

英傑群像 CHARACTER

夏侯淵

妙才

「哦？終於輪到夏侯淵大爺上場了嗎？」

PROFILE

Xiahou Yuan

夏侯惇的表兄弟。與夏侯惇一同從曹操舉兵開始侍奉曹操。隨後憑藉著驍勇善戰，擔任重要將領。此外他也是弓箭的名手，曾經射中射在靶心上的4隻箭的正中央，其射藝可以稱為神技。在與袁紹和馬超的戰役中立下許多功績，對曹操勢力的擴張有著莫大的貢獻。

出現條件

夏侯惇無雙模式破關

無雙模式關卡

下邳之戰 曹操軍VS呂布軍 map P241

▼

官渡之戰 曹操軍VS袁紹軍 map P242

▼

赤壁之戰 曹操軍VS聯合軍 map P245

▼

潼關之戰 曹操軍VS聯合軍 map P246

▼

定軍山之戰 魏軍VS蜀軍 map P248

模組介紹






能力資料 ABILITY DATA

不論遠近皆可作戰的弓術高手

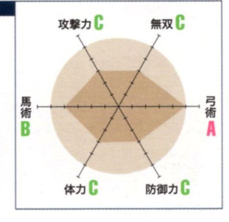
夏侯淵擁有在全武將之中頂級的弓術能力值。聚力攻擊1可以射出弓箭，無論遠距離的攻擊力或是性能都很優異。另一方面，用棍的攻擊由於擁有長射程且大範圍的招式，在近距離作戰也能發揮他的強度。但是移動速度緩慢是他的缺點。用神速符提昇移動速度，彌補這項缺點吧。



從遠處用弓箭攻擊敵方武將。在敵武將接近之前削減體力，如此一來就算是進入接近戰情況也會很有利。

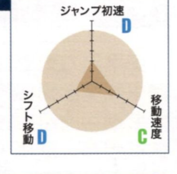
TOTAL ABILITY
總合能力

弓術與馬術高強是最大的特徵。尤其是弓術的強度更是十分明顯。用黃忠弓強化其弓術，使其成為遠距離作戰的專家也是可行的。



MOVEMENT ABILITY
移動能力

整體上的能力是較低的。由於太接近敵人會難以脫離，因此要用神速符強化移動速度。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

棍 將靠近的敵人全部擊飛、破壞力超群的武器

專門用來粉碎敵兵的打擊用武器。因為武器本身的重量，使得行動速度稍慢。為了能多少提昇攻擊的速度，建議選擇「輕」的武器。棍本身的射程雖然不長，但是由於夏侯淵揮舞的動作很大，所以能攻擊遠處的敵人。



揮舞過去的棍棒打中敵人。因為攻擊範圍比較特殊，所以要熟記攻擊範圍才能採取有效的攻擊。

武器名	碎棍	破碎棍	九天斷	金鋼九天斷
基本攻擊力	4	8	12	36
連續攻擊數	4	5	6	6
				

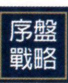
推薦護衛武將 羽扇型

吸引敵人的誘餌作戰!!

用弓箭攻擊在遠方的敵人，在敵人接近前削減其體力是夏侯淵的戰術之一。讓護衛武將衝進敵方集團引誘敵兵，再以弓箭射擊爭取時間吧。誘餌的角色就交給防禦力高的羽扇型護衛來擔任。



對做為誘餌的護衛武將下達突擊的指示，讓他積極的衝上前線。一但體力到達危險的程度就變更成防禦的指示。



戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 運用空隙少的招式挑戰強敵

遠距離攻擊用聚力攻擊1的四連射，近距離攻擊則用空隙小的一般攻擊4為中心進行戰鬥。遇到頑強的武將就用護衛武將的誘餌作戰及聚力攻擊1、弓箭攻擊的組合來削弱體力，如此一來在接近戰中也能輕易獲勝。



一般攻擊 4

一般攻擊4不但空隙小而且攻擊範圍又大。用碎棍使出的一般攻擊4具有擊飛效果，所以在序盤應該要積極使用。

主力戰略 用聚力射擊的連段限制敵人行動。

使用聚力射擊使敵人浮空，再接連段的戰法為主軸。出招與移動速度皆慢的夏侯淵，要讓他裝備神速符與鐙道具來彌補其缺點。另外在武器方面，選擇「輕」的武器和附屬效果有移動修正的武器比較好。



聚力射擊

用具有浮空效果的聚力射擊一次讓所有敵人浮空。在對落下的敵人追加攻擊，再次用聚力射擊連段吧。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞





一邊旋轉一邊甩動棍棒，最後小跳一下將周圍的敵兵擊飛。

真・無雙亂舞





比起無雙亂舞攻擊範圍更廣，在旋轉攻擊之後，用跳躍攻擊將周圍敵兵全部打飛。

激・無雙亂舞 — 接近護衛武將按○



由於最後一擊可以擊飛遠處的敵人，因此最適合用來打散逼近而來的敵兵。

騎乘無雙亂舞 — 騎乘後按○





完全發揮高強馬術、長射程、廣範圍攻擊，在大群的敵方集團中使用，將敵人一掃而空。

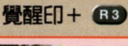
進化攻擊

裝備武器 □ X 7～9



最後一擊可以把敵方擊飛很遠，不過攻擊中的空檔很明顯。混戰時要少用一點。

覺醒印取得 無雙覺醒



覺醒印＋ R3

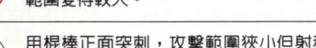
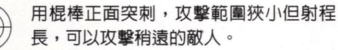
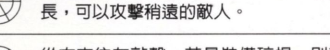
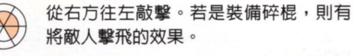


用一般攻擊4或聚力攻擊3攻擊近距離的敵兵。因為移動速度不快，因此不用勉強跑到遠方的敵軍旁邊，用聚力攻擊1的4連射來殲滅敵人吧。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	操作	範圍	說明
一般攻擊1	□		左側的攻擊範圍較大。取好位置讓敵人從左側接近就行了。
一般攻擊2	□X2		從左到右大幅地揮動棍棒，右側的攻擊範圍變得較大。
一般攻擊3	□X3		用棍棒正面突刺，攻擊範圍狹小但射程長，可以攻擊稍遠的敵人。
一般攻擊4	□X4		從右方往左敲擊。若是裝備碎棍，則有將敵人擊飛的效果。
一般攻擊5	□X5		將棍棒從左往右用力橫掃，。攻擊範圍廣大，對右後方的射程較長。
一般攻擊6	□X6		攻擊中的空隙很大，在混戰時容易遭受反擊，要盡量少用。

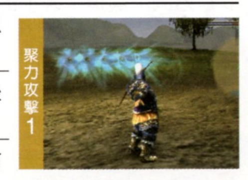





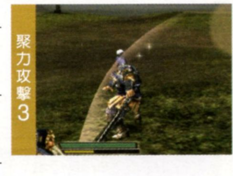

一般攻擊1


一般攻擊6

聚力攻擊

技名	操作	範圍	說明
聚力攻擊1	△		按△可以達到4連射。第4發前命中可以造成氣絕。
聚力攻擊2	□→△		將棍棒往上揮，把敵人打浮空，攻擊後可以用弓箭追加攻擊。
聚力攻擊3	□ X2→△		按△最多可以達到7段攻擊，命中之後可以造成氣絕。
聚力攻擊4	□ X3→△		整個身體旋轉之後將棍棒劈下，可以將敵人擊飛很遠。出招稍慢。
聚力射擊	□ X4→△		將棍棒往上動捲起一陣狂風，使敵人浮空。對前方的攻擊範圍很廣。
聚力攻擊6	□ X5→△		用棍棒敲擊左右兩側，連續按△最多可以做出5段攻擊。


聚力攻擊1


聚力攻擊3

其他

技名	操作	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□		用膝蓋踢讓對手氣絕。由於移動距離很短所以要接近敵人再使用。
跳躍攻擊	×→□		雖然無法跳得很遠，但是出招快速，容易命中近距離的敵人。
跳躍聚力攻擊	×→△		用棍棒敲擊地面發出衝擊波攻擊前方敵人。算準距離在敵陣前使出吧。
彈開攻擊	L1+△		旋轉身體並順勢敲擊周圍的敵人，攻擊範圍為全方位。
騎乘攻擊	騎乘按□		攻擊範圍寬廣，除了正面以外的敵人都能命中，射程也長。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△		將棍棒左右揮舞兩次，被打中的敵兵會被擊飛。攻擊範圍很大。

跳躍聚力攻擊



在空中翻轉一圈，順勢敲擊地面。

魏

英傑群像 CHARACTER

張遼 文遠

「末將張文遠拜見。」

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

- 汜水關之戰 董卓軍VS聯合軍 map P239
- 虎牢關之戰 董卓軍VS聯合軍 map P239
- 下邳之戰 呂布軍VS曹操軍map P241
- 赤壁逃亡戰 曹操軍VS聯合軍 map P246
- 合肥之戰 魏軍VS吳軍 map P247

PROFILE

Zhang Liao

一開始雖然是身為呂布麾下轉戰各地，但是呂布死後，在認同他實力的關羽與劉備的勸說之下，成為了曹操的部下。為人忠義，是個即使對敵人也不忘禮儀，擁有紳士風度的人物。另外，因為曾經以800兵力擊退吳國10萬大軍，其鬼神一般的戰力為吳國所懼，甚至只要說出他的大名就可以讓哭鬧的小孩安靜下來。

模組介紹






CHAPTER 1

能力資料 ABILITY DATA

可對應任何戰局，零缺點的萬能武將

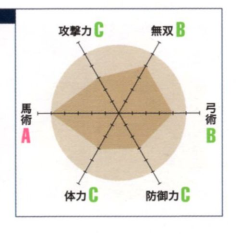
所有能力值均在平均值以上，沒有任何可以稱為弱點的缺陷存在，是個各方面均衡的武將。雖然在動作上空隙大的跟空隙小的相差很多，但只要先選定要用哪些招式，別多用空隙大的招式就沒問題了。由於聚力攻擊空隙較大，而一般攻擊有空隙較小的趨勢，因此平時就用一般攻擊來清除敵兵，以順利進入武將戰。



張遼的通常技攻擊範圍廣大，出招也快。因為使用起來非常方便，所以可做為攻擊的主力不斷使用。

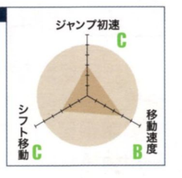
TOTAL ABILITY 總合能力

總合能力所有的項目都具備了平均以上的數值。其中弓術與馬術的高數值非常明顯。讓他裝備鐙道具，使馬術完全發揮吧。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

全體來講很平均，但是移動速度較快。利用他的速度，盡量殺進敵陣之中吧。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

偃月刀 活用長射程 一次攻擊敵方集團

射程長而且攻擊範圍又大是偃月刀最大的特徵。雖是大型武器，出招卻是非常快速。但是重量若是「重」的話，出招會變得極為緩慢，會產生極大的空隙。因此就算是攻擊力低，也應該選擇「輕」或是「標準」重量的武器才好。



張遼的偃月刀擁有較小的攻擊動作，同時又有廣大的攻擊範圍，可以把敵兵整個掃飛出去。

武器名	鉤鎌刀	武器名	大鉤鎌刀	武器名	青龍鉤鎌刀	武器名	黃龍鉤鎌刀
基本功擊力		基本功擊力		基本功擊力		基本功擊力	
4		8		12		36	
連續攻擊數		連續攻擊數		連續攻擊數		連續攻擊數	
4		5		6		6	

推薦護衛武將 長槍型

讓護衛在張遼攻擊範圍的保護之下專心攻擊

由於張遼可以進行空隙小的攻擊。因此沒有必要讓護衛武將守衛自己的背後。不斷的使用張遼的廣範圍攻擊防止護衛武將受到攻擊，跟護衛武將一起作戰吧。因此推薦護衛武將以擅長近距離攻擊，攻擊力又高的長槍型。



由於攻擊範圍很廣，就算沒有特別去注意也能保護到護衛武將。讓護衛武將盡量攻擊漏網之魚吧。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 用性能良好的一般攻擊來擊退敵方大軍!!

一般攻擊之中，有許多都是出招快範圍大的招式，因此從序盤開始就有辦法跟敵兵集團正面作戰。用衝刺攻擊集垮敵軍先鋒，一但被敵人包圍就用一般攻擊4來進攻。若是四周圍的敵人較少，就用強力的聚力攻擊3一口氣擊倒敵人。



一般攻擊 4

裝備鉤鐮刀後使出的一般攻擊4有擊飛的效果，所以在被敵人包圍時很有用處。把敵人擊飛脫出重圍吧。

主力戰略 用聚力攻擊把敵人打浮空接連段。

以一般攻擊為中心，基本上戰法雖然與序盤無異，不過多用能把敵人一次全部打浮空的聚力射擊跟聚力攻擊6來接連段吧。聚力攻擊由於沒有可稱得上是弱點的弱點，因此裝備白虎牙與玄武甲，提昇基本戰力就沒問題了。

聚力攻擊 6





能使全方位的敵人浮空的聚力射擊6，因為出招快速所以不容易被打斷。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

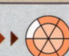
無雙亂舞





雖然揮舞偃月刀的時候攻擊範圍狹小，但最後會大範圍地橫掃，把敵人擊飛。

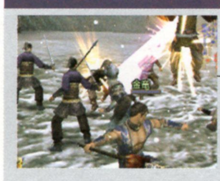
真・無雙亂舞





由於朝正前方發射巨大的火球進行追擊，所以只要事先準備好讓敵人從正面過來就沒問題了。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按○

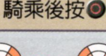




用護衛的無雙亂舞彌補揮舞偃月刀的時候狹小的攻擊範圍。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按○







由於馬術能力高超，因此重複使出命中敵人可以造成嚴重傷害。

進化攻擊

裝備武器 □ X 7～9





最後的攻擊有把敵人打飛很遠的效果。要確實命中對手，不要被反擊了。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3



由於出招會變快，所以就算是用聚力攻擊也不會被趁隙攻擊。使用射程長、攻擊範圍大的招式，一次攻擊大量的敵兵，同時削減敵方武將的體力。



技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	操作	範圍	說明
一般攻擊1	□		射程長攻擊範圍也大。擁有可以活用在各種場面的優異性能。
一般攻擊2	□X2		將偃月刀由右砍回左方。與一般攻擊相同，擁有長射程與大範圍。
一般攻擊3	□X3		前後雖然都有攻擊範圍但是很狹窄。想鎖定特定的敵人攻擊時相當便利。
一般攻擊4	□X4		將偃月刀從左到右橫掃。裝備鉤鎌刀時會附加擊飛的效果。
一般攻擊5	□X5		從右往左大幅橫掃偃月刀。出招快速，可以擊飛敵人。
一般攻擊6	□X6		用大動作揮砍偃月刀，連後方也能攻擊，會擊飛敵人。



一般攻擊2

一般攻擊6

聚力攻擊

技名	操作	範圍	說明
聚力攻擊1	△		一邊往前衝一邊橫掃武器。按△可以追加攻擊。
聚力攻擊2	□→△		把敵人打上空中。雖然出招稍慢，但是攻擊範圍廣。
聚力攻擊3	□X2→△		按△最多可以使出7段攻擊，最後一擊具有氣絶的效果。
聚力攻擊4	□X3→△		拿著偃月刀旋轉一圈，把周圍的敵人擊飛。出招慢空隙也大。
聚力射擊	□X4→△		一邊揮舞著偃月刀一邊跳起來，在周圍產生龍捲風。攻擊範圍小。
聚力攻擊6	□X5→△		將偃月刀向上揮動捲起狂風，攻擊範圍廣大，能擊飛敵人。



聚力攻擊3

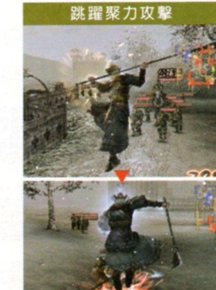


聚力射擊

其他

技名	操作	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□		攻擊範圍很廣，出招也快。在衝進敵方部隊之際使用即可。
跳躍攻擊	×→□		出招雖然稍慢但攻擊範圍較廣，用來擊落騎在馬上的敵人非常方便。
跳躍聚力攻擊	×→△		雖然無法攻擊正下方的敵人，但是用來對遠距離的敵人發動先制攻擊很有效果。
彈開攻擊	L1＋△		拿著偃月刀旋轉一圈，可以把周圍的敵人擊飛。
騎乘攻擊	騎乘按□		因為背後也有攻擊範圍，所以能防止來自背後的跳躍攻擊。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△		蓄力之後往左右使出攻擊。雖然很有威力，但出招緩慢是一大缺點。

跳躍聚力攻擊



發出真空波攻擊遠方的敵人。

魏

英傑群像 CHARACTER

司馬懿 仲達

「你能將司馬仲達的軍略運用自如嗎？」

PROFILE

Sima Yi

唯一使諸葛亮心存警戒的戰略家。荊州的關羽之所以被吳軍擊敗也是因為他的計策。從曹操開始侍奉曹家四代，但在曹爽死後，司馬懿正式掌控了魏國。隨即以其優異的外交手腕與政治能力掌握了實權，打下了之後晉王朝的基礎。是一個擁有豐富的知識、看清未來局勢的先見之明以及冷靜判斷力的人物。

出現條件

魏軍武將1人以上
無雙模式破關

無雙模式關卡

樊城之戰　聯合軍VS蜀軍 map P249
▼
街亭之戰　魏軍VS蜀軍 map P251
▼
陳倉之戰　魏軍VS蜀軍 map P251
▼
五丈原之戰　魏軍VS蜀軍 map P254
▼
合肥新城之戰　魏軍VS吳軍 map P252

模組介紹





CHAPTER 1

能力資料 ABILITY DATA

持有許多特殊技的高難度軍師

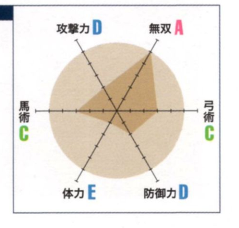
司馬懿是個基本能力低落，但擁有許多特殊技，適合上級玩家使用的武將。用單人衝進敵陣的戰法將會非常危險。採取與同伴一起行動的集團作戰是最基本的戰法。以攻擊範圍廣大的一般攻擊做為主體，不要太過逞強，慢慢地進攻吧。由於無雙亂舞非常強力，所以與一般攻擊並用也是很有效果的。



攻擊力低，就算進行攻擊也不太能打倒敵人。一邊接受護衛武將與我方武將的幫助一邊作戰吧。

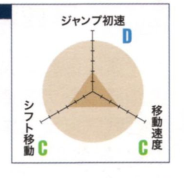
TOTAL ABILITY 總合能力

雖然無雙出奇地高，但體力與攻擊力均為較低的值。進行遊戲時要隨時注意讓能力值成長，以免被迫陷入苦戰。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動能力相當平均，無法進行利用速度的打法。移動的話盡量利用馬匹應該就沒問題了。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

羽扇 能射出光線的神奇羽扇

司馬懿的武器是羽扇。一邊揮舞或擲出羽扇一邊給予敵人傷害。此外，羽扇也可以發出光線或衝擊波，對遠方的敵兵也很有效果。由於射程短的關係，要避免混戰，利用特殊技從遠距離安全地進行攻擊吧。



羽扇射程雖短，但是光線卻可以射很遠。由於攻擊範圍很窄小，因此能否順利瞄準將會是重點。

武器名	燕扇	武器名	鷹扇	武器名	黑羽扇	武器名	窮奇羽扇
基本功擊力	2	基本功擊力	6	基本功擊力	10	基本功擊力	32
連續攻擊數	4	連續攻擊數	5	連續攻擊數	6	連續攻擊數	6
							

推薦護衛武將 劍型

以被阻擋的敵兵做為雷射光線的標靶

基本上司馬懿的攻擊都是從遠距離開始的，所以護衛武將選擇能在前線奮勇作戰的類型較適合。其中尤其推薦防禦力與攻擊力都很強的劍型護衛。以特殊能力使用鐵壁和猛攻兩者，使戰況變得有利。



在與護衛武將對峙之際，從遠距離使用聚力攻擊6展開佔攻擊。要隨時注意護衛武將的體力。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 小心謹慎以減輕風險

由於總合能力偏低，因此要盡量讓能力成長。謹記著盡量不消耗體力的原則，避免逞強地衝進敵陣即可。在取得可以連續攻擊次數為5次以上的武器之前，盡量與同伴一起行動，以一般攻擊4為中心戰鬥吧。



一般攻擊 4

繞到敵人背後，用一般攻擊4進行攻擊。就算被敵人包圍，若是用後方也有攻擊範圍的一般攻擊4，也能輕易牽制敵人。

主力戰略 活用特殊招式掌握戰鬥的主導權!!

建議採取打帶跑戰術以防止被敵人包圍。從遠距離以聚力攻擊6進行先制攻擊，一但進入接近戰就以聚力射擊使敵人浮空，再使用聚力攻擊4脫離戰線。要配合與敵人的距離來使用招式。



聚力攻擊 6

從遠處以聚力攻擊6狙擊敵人。敵人被擊中並且氣絶之後，就接近敵人用聚力射擊6打浮空，再接著連段吧。

無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙量表滿檔

無雙亂舞

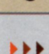


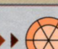


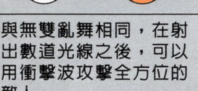
若想攻擊複數敵人就從遠處攻擊，想給予單一敵人大傷害就接近後使用吧。

真・無雙亂舞









與無雙亂舞相同，在射出數道光線之後，可以用衝擊波攻擊全方位的敵人。

激・無雙亂舞

接近護衛武將按◎

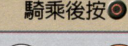




可以帶給多數敵人嚴重傷害的大好機會。要盡其所能地使敵人密集的聚在一起，用大量的光線命中敵人。

騎乘無雙亂舞

騎乘後按◎







左右揮舞羽扇進行攻擊。由於攻擊範圍大，射程也長，因此用來掃蕩敵兵集團非常方便。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9





最多可以進行9段攻擊，最後一擊的攻擊範圍更是出奇的大。抓住空隙後就積極使用吧。

無雙覺醒

覺醒印取得

覺醒印＋ R3



在使用聚力攻擊1的冰球使敵武將凍結後再使出無雙覺醒，確實地給予敵武將嚴重傷害。由於無雙亂舞的出招時間較長，因此在無雙覺醒的效果結束後再使用比較有效率。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	指令	範圍	說明
一般攻擊 1	□		由左向右揮動羽扇攻擊。雖然出招快速，但是左後方有死角存在。
一般攻擊 2	□X2		從右下往左上揮動羽扇攻擊。攻擊的出招速度快速，攻擊之前的行動也快。
一般攻擊 3	□X3		由左向右橫掃羽扇的攻擊。攻擊涵蓋所有方位，連後方也能命中。
一般攻擊 4	□X4		手持羽扇不斷旋轉身體進行攻擊。由於出招沒有空隙，因此很難被反擊。
一般攻擊 5	□X5		從右方用羽扇掃開敵人的招式。雖然攻擊範圍涵蓋全方位，但是射程短。
一般攻擊 6	□X6		用羽扇從左上往右下揮動攻擊。與其他招式比起來出招較慢。

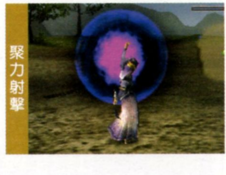
一般攻擊3

一般攻擊6

聚力攻擊

技名	指令	範圍	說明
聚力攻擊 1	△		朝前方發出一個一段時間後會破裂的冰球。一旦破裂就會凍結周圍的敵人。
聚力攻擊 2	□→△		不斷旋轉羽扇並向上投擲的攻擊。命中後可以把敵人打浮空。
聚力攻擊 3	□ X2→△		往前方射出光線的攻擊。由於會貫穿敵人不斷前進，因此可以捲入複數的敵人。
聚力攻擊 4	□ X3→△		朝前方丟出羽扇的攻擊，按△可以往前移動並追加攻擊。
聚力射擊	□ X4→△		產生一個巨大的重力球，命中後可以使敵人浮空。
聚力攻擊 6	□ X5→△		朝前方發出4道光線。由於命中之後有造成氣絕的效果，因此要積極使用並在敵人氣絕時進行追擊。

聚力攻擊1



聚力射擊

其他

技名	指令	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□		稍微浮在空中進行高速移動。用擺在前面的羽扇進行攻擊。
跳躍攻擊	×→□		朝下方丟出羽扇，造成敵人傷害。由於射程較長，因此容易造成傷害。
跳躍聚力攻擊	×→△		朝前方斜下急速降落，用落地時的衝擊波帶給周圍的敵人傷害。
彈開攻擊	L1+△		一邊後退一邊將羽扇往前丟出，可以擊飛前方的敵兵。
騎乘攻擊	騎乘按□		在馬上用羽扇從右上往左下、從左上往右下攻擊。射程稍長。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△		用羽扇左右橫掃。在招式使出之前會花費許多時間，但是也可以攻擊正前方。

跳躍聚力攻擊



朝前斜下急速落地，用衝擊波攻擊周圍的敵人。

徐晃

公明

「末將徐公明，現在拜見！」

PROFILE

Xu Huang

揮舞著長柄大斧，智勇雙全的武將。很早就開始跟隨曹操，在呂布討伐與赤壁之戰等戰役與其他知名武將們交手，立下了戰功。擁有修道者的氣質，追求著武道的極致，正因為其公正無私的個性，所以在他與舊識關羽決戰時，也沒有手下留情

出現條件

魏軍武將3人以上
無雙模式破關

無雙模式關卡

官渡之戰　曹操軍VS袁紹軍 map P242
▼
長坂之戰　曹操軍VS劉備軍 map P244
▼
潼關之戰　曹操軍VS聯合軍 map P246
▼
合肥之戰　魏軍VS吳軍 map P247
▼
樊城之戰　聯合軍VS蜀軍 map P249

模組介紹






能力資料 ABILITY DATA

攻擊與防守皆備的武將

攻擊與防禦能力都有著相當平均的能力，沒有明顯弱點的武將。由於沒有特殊的戰法，因此初學者也能容易上手。因為擁有許多長射程、大範圍的招式，所以能盡情的衝入敵陣痛快殺敵。不過所有招式出招都稍慢，因此要以空隙小的一般攻擊為中心，再配合聚力攻擊在亂戰中取勝即可。

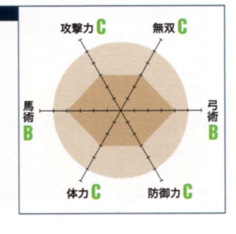


就算被敵人包圍，只要別操之過急，一樣可以扭轉情勢。可以盡量衝入敵陣不必畏懼。

TOTAL ABILITY

總合能力

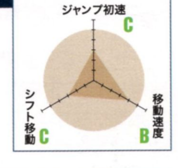
由於總合能力相當平均，所以沒有明顯的弱點正是徐晃的最大優勢。讓他裝上裝備道具中的白虎牙或玄武甲成為攻擊性更強的武將，將會使戰鬥更有利。



MOVEMENT ABILITY

移動能力

雖然拿著看起來很沉重的武器，但是與外表的給人的感覺相反，移動速度快速，不會在移動上感到不便。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

大斧 用長射程的大斧大鬧敵陣

徐晃的武器是長射程的大斧。正如其外表帶來的壓迫感，具有相當高的攻擊力。再加上優異的攻擊範圍與射程，可以一次掃倒廣範圍的敵人。但是，出招前的動作緩慢是最大的弱點。要盡量選擇重量「輕」的武器。



大斧的攻擊以大幅揮動居多，容易產生較大的空檔。要小心別被敵人切入，一口氣掃蕩敵人吧。

武器名	基本功擊力	連續攻擊數	
大斧	4	4	
豪大斧	8	5	
牙斷	12	6	
白虎牙斷	36	6	

推薦護衛武將 弩型

援護射擊將活躍於敵兵的殲滅與攻防戰

由於徐晃的攻擊行動緩慢，因此讓遠距離型的護衛武將從後方進行援護射擊比較好。妨礙攻擊的敵兵減少之後就會比較容易戰鬥了。使用攻擊力高的弩型護衛，與援護射擊一同為打倒敵軍做出貢獻吧。



要多加注意，別離開護衛武將的射程範圍。要是離得太遠，護衛武將就不會援護了。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略　尋找「輕」的武器，靈活運用空隙小的招式

在重量為「輕」的武器取得之前，要以出招快速的攻擊為主。建議使用一般攻擊4與聚力攻擊3。用聚力攻擊3使敵人氣絕，一但妨礙攻擊的人都沒了，就用聚力攻擊4擊飛敵人。



聚力攻擊 3

聚力攻擊3的第2段打中敵人可以使人氣絕。由於第二段攻擊的攻擊範圍在右邊，因此要會走位讓敵人從右邊靠近。

主力戰略　用速度變快的聚力攻擊解決敵方部隊！！

一但取得了重量為「輕」的武器，許多出招緩慢的聚力攻擊就變得容易使用了。雖然以聚力攻擊3為中心這一點仍然不變，但可以配合聚力攻擊4或聚力攻擊6等廣範圍攻擊的招式，使戰鬥更輕鬆。



聚力攻擊 4

聚力攻擊4可以使前方的敵人浮空，對浮空的敵人也可以追加聚力攻擊3的8段攻擊。不要錯失任何機會進行追擊吧。

無雙量表滿檔　無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞　○



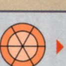


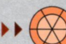
旋轉並揮動大斧，將周圍敵兵全部掃倒。雖然是全方位攻擊，但前方比後方射程長。

真・無雙亂舞　○









旋轉並揮動大斧之後，使勁橫掃產生衝擊波，擊飛全方位的敵人。

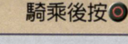
激・無雙亂舞　接近護衛武將按○





由於攻擊力高，所以配合敵武將的戰鬥、讓護衛武將累積無雙量表吧。

騎乘無雙亂舞　騎乘後按○







從馬上左右揮砍的攻擊。射程長且可以將敵人掃倒。不過在正前方與正後方有死角。

進化攻擊

裝備武器 □ X 7～9





旋轉並揮動大斧，橫掃周圍的敵兵。攻擊範圍廣大，最後會將敵兵擊飛。

覺醒印取得　無雙覺醒

覺醒印＋R3



無雙覺醒一發動之後不要使用會打飛敵人的招式，用聚力射擊或一般攻擊3來進攻，在無雙覺醒的效果即將結束之際，用進化攻擊再度追擊吧。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

招式	按鍵	說明
一般攻擊1	□	由右向左橫掃大斧。攻擊範圍很廣，尤其是連左方遠處的敵人也能命中。
一般攻擊2	□X2	從左方橫揮大斧，射程遠又可以攻擊全方位的便利招式。
一般攻擊3	□X3	從後方往前直劈而下，縱向斬擊敵人。攻擊範圍遠比看起來要大。
一般攻擊4	□X4	由左向右揮動大斧，左後方與右後方的射程稍短，但是不會有什麼影響。
一般攻擊5	□X5	射程長又可以攻擊全方位。可以用來做為主力的招式。
一般攻擊6	□X6	可以攻擊全方位，射程也長。唯一的缺點就是揮舞的動作太大，出招緩慢。

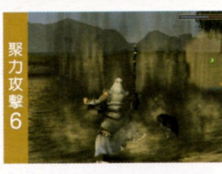
一般攻擊2

一般攻擊6

聚力攻擊

招式	按鍵	說明
聚力攻擊1	△	可以使周圍敵人倒地的招式，用來打落騎馬的敵人很有效果。
聚力攻擊2	□→△	由於出招稍快所以很好使用。命中敵人之後會使敵人浮空。
聚力攻擊3	□X2→△	不斷按△可以進行最多4段攻擊。也有使敵兵氣絶的效果。
聚力攻擊4	□X3→△	雖然威力足夠但是出招緩慢，混戰時要避免使用。
聚力射擊	□X4→△	用大斧往前直劈而下，藉此捲起一陣狂風，把敵人打浮空。
聚力攻擊6	□X5→△	用大斧刺擊地面，產生衝擊波讓周圍敵兵倒地。出招緩慢。

聚力攻擊2



聚力攻擊6

其他

招式	按鍵	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□	一邊往前方滑行，一邊把斧頭由右下往上揮動。跟其他攻擊比起來範圍較小。
跳躍攻擊	×→□	將大斧往下方橫揮，可以一次攻擊前方許多敵人。
跳躍聚力攻擊	×→△	轉動著大斧，像竹蜻蜓一樣飛起來，按方向鈕可以控制方向。
彈開攻擊	L1＋△	大斧由右向左橫揮。攻擊範圍大，容易把周圍的敵人一起捲入。
騎乘攻擊	騎乘按□	往左方向與右方向交互揮砍。射程很長，威力則是馬馬虎虎。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△	進行前後兩次攻擊，第一下出招也很快。缺點是只能攻擊右方的敵人。

跳躍聚力攻擊





降落地點的高度越低，攻擊時間越長。

魏

英傑群像 CHARACTER

「久等了，張儁乂、華麗登場！」

張郃 儁乂

出現條件

魏軍武將2人以上
無雙模式破關

無雙模式闕卡

官渡之戰　曹操軍VS袁紹軍 map p242

▼

潼關之戰　曹操軍VS聯合軍 map P246

▼

定軍山之戰　魏軍VS蜀軍 map P248

▼

街亭之戰　魏軍VS蜀軍 map P251

▼

陳倉之戰　魏軍VS蜀軍 map P251

PROFILE

Zhang He

原本雖然追隨袁紹，但是在官渡之戰投降曹操。此後就一直是曹操將領。之後憑藉著大膽的戰術累積戰功並嶄露頭角。在街亭之戰打敗馬謖，成為劉備與諸葛亮都不敢看輕的人物。受到曹操極大的信賴，甚至被稱為「吾之韓信」。不光是武藝高強，他同時也懂得享受音樂與書籍，擁有優雅的另一面。

模組介紹







※韓信　幫助漢高祖_劉邦統一天下的名將。「背水一戰」這句成語即是出自韓信領兵的一場戰役。

能力資料 ABILITY DATA

迷惑敵人的華麗攻擊

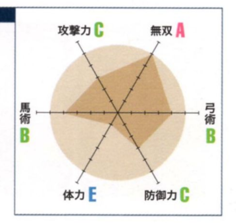
攻擊力與防禦力相當平均，但擁有急速的攻擊動作以及最高等級的移動速度。因此，基本的戰法就是以較多的攻擊次數在混戰中取勝。利用超快的移動速度一口氣衝入敵陣中吧。由於一般攻擊的射程不太可靠，因此要靈活運用張郃的招式中，射程長、攻擊範圍廣的聚力攻擊3與4為主力來作戰。



移動速度就是張郃的命脈。他最擅長一但攻擊成功，就立刻脫離現場的打帶跑戰術。

TOTAL ABILITY 總合能力

無雙能力雖然偏高，但體力偏低是重大的缺點。用裝備道具補強體力與防禦力，用無雙亂舞一口氣給予敵人嚴重傷害。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

跳躍的初速、移動速度均高，以超群的移動力傲視群雄。用敏捷的行動玩弄敵人於股掌之間吧。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

鉄爪 高速斬切敵人的鐵爪

張郃的武器是裝備在雙手上的爪。用特技一般的動作使出的高速斬擊，讓敵人無暇反擊。對依靠速度生存的張合而言，武器的重量將是最大的難題。為了盡可能增加出招次數，要選擇「輕」的武器來應戰。



只要連續出招，一對一戰鬥應該不會有問題，但是因為射程太短，很難打中遠方的敵人。

武器名	鐵鉤	飛鷹爪	朱雀爪	朱雀虹
基本攻擊力	4	8	12	36
連續攻擊數	4	5	6	6






推薦護衛武將 羽扇型

用羽扇型吸引敵人的注意力

只要讓羽扇型的武將在前方擔任誘餌，張郃就可以趁敵人聚集在一起的時候從背後偷襲。羽扇型由於防禦力高所以不會很容易被解決。對護衛武將下達待機或是突擊的指令吧。



在敵人接近之前令其待機，接近之後就叫他突擊吧。護衛武將若是打倒敵人，也可以早點使用真·無雙亂舞。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 學會變化多端的動作，出奇不意的攻擊!!

由於張郃有著許多善用速度，讓人無法預測的動作。要一邊進行戰鬥，一邊學會運用這些招式。首先要有繞到敵人背後的習慣，以聚力攻擊3、4為主體來進攻吧。由於會一邊攻擊一邊移動，所以被包圍時容易脫逃。



聚力攻擊 4

雖然出招稍慢，但可以攻擊到在前面與周圍較遠的敵人。要小心不要在出招前被攻擊，最後被打斷招式了。

主力戰略 把各式各樣的招式加以組合，藉此擾亂敵兵

用敵人無法預測的行動進行戰鬥可以說是張郃最大的本事。一但漸漸習慣了張郃的動作，就可以做到當敵人衝過來時，用聚力攻擊1閃避並反擊等等，配合狀況將各式各樣的招式加以組合的華麗動作。



聚力攻擊 1

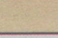




可以用來緊急迴避的聚力攻擊1。反擊成功之後別停下來，繼續進攻吧。

無雙量表滿檔　無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞





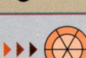


一邊往前方移動，一邊用鐵爪切砍敵人。操縱方向可以調整目的地。

真・無雙亂舞







一邊以爪攻擊敵人一邊往前衝刺。最後一躍而起並急速落地，引起大爆炸。

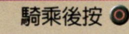
激・無雙亂舞　接近護衛武將按 ◎

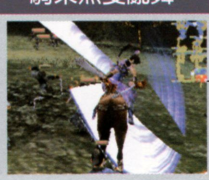


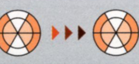


由於護衛武將此時將不會受到攻擊，因此當護衛武將陷入危機時可以用來救援。

騎乘無雙亂舞







用鐵爪左右揮砍，由於攻擊範圍有死角，所以要邊移動邊攻擊，盡量攻擊多一點敵人。

進化攻擊

□裝備武器 ◎ X 7~9





連續按□最多可以進行9段攻擊。在最後一段攻擊的前後有頗大的空隙。

覺醒印取得　無雙覺醒

覺醒印＋ R3



在無雙覺醒發動之中如果有敵人過來攪局，就用無雙亂舞將敵人一掃而空吧。由於張郃出招快速，因此適合用聚力攻擊削減敵武將的體力。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技	指令	說明
一般攻擊 1	□	用右手的爪橫掃敵人，是一招攻擊範圍涵蓋全方位的招式。
一般攻擊 2	□ X2	左手的爪往下揮動，與一般攻擊1一樣是全方位的攻擊。
一般攻擊 3	□ X3	往前方跨一大步，用左手的爪刺向敵人。對右側敵人較有效的攻擊。
一般攻擊 4	□ X4	一邊旋轉一邊將鐵爪往上揮，雖然左後方有死角但是不需要太在意。
一般攻擊 5	□ X5	用雙手的爪一齊揮砍。由於是全方位攻擊，所以相當的好用。
一般攻擊 6	□ X6	不斷的突進，把周圍的敵人撞飛。用來從混戰中逃脫相當有效。

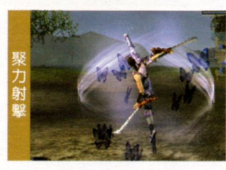

一般攻擊1

一般攻擊5

聚力攻擊

技	指令	說明
聚力攻擊 1	△	跳起來用爪攻擊，連續按△最多可以連續攻擊3次。
聚力攻擊 2	□→△	將敵人往上踢，使敵人浮空。出招雖慢，但是命中後可以接連段。
聚力攻擊 3	□ X2→△	不斷斬切前方的敵人並衝刺。按△最多可以進行8段攻擊。
聚力攻擊 4	□ X3→△	不斷往前鑽的攻擊。移動距離相當長，連遠方的敵人也能攻擊。
聚力射擊	□ X4→△	用力往上掃腿，藉由掃腿時的風壓產生龍捲風。擊中敵人可以使其浮空。
聚力攻擊 6	□ X5→△	一邊左右移動一邊切砍敵人。按△最多可以進行2次連續攻擊。

聚力攻擊3

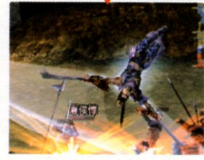

聚力射擊

其他

技	指令	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□	用滑踢攻擊敵人的腳。用這招命中後一口氣讓敵人倒地吧。
跳躍攻擊	×→□	在空中使出十字斬。由於射程很短，因此若不是在低空使用就無法命中。
跳躍聚力攻擊	×→△	在空中整個人倒轉，用雙手的鐵爪切裂敵人。可以追加輸入。
彈開攻擊	L1+△	往前方飛行並猛鑽。一邊把敵人擊飛一邊前進。
騎乘攻擊	騎乘按□	往左右方向攻擊，射程雖長，但前後都有死角。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△	同時往左右揮砍的招式。由於無法擊中前後的敵人，因此要一邊旋轉一邊使用。



跳躍聚力攻擊



如果不在低空使用就無法命中，有擊飛效果。



甄姬



「甄姬、應您召換前來」

出現條件
一開始即可使用

PROFILE

Zhen Ji

充滿知性的美女。她相繼被袁紹以及袁紹的次子_袁熙迎娶為妻，但袁家滅亡後，曹操之子曹丕對她一見鍾情，最後成為了曹丕之妻。甄姬生下了後來成為魏國次代的皇帝的曹睿，之後與曹丕共渡餘生，是一個同時具有愛好音樂的優雅與堅毅凜然之風格的佳人。

無雙模式關卡

官渡之戰　曹操軍VS袁紹軍 map P242

▼

赤壁之戰　曹操軍VS聯合軍 map P245

▼

街亭之戰　魏軍VS蜀軍 map P251

▼

五丈原之戰　魏軍VS蜀軍 map P254

▼

合肥新城之戰　魏軍VS吳軍 map P252

模組介紹











能力資料 ABILITY DATA

用敏捷的行動擾亂敵人

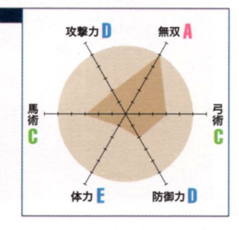
敏捷的動作與快速的移動是她最大的魅力。由於攻擊力低，所以必須增加攻擊次數來取勝，但因為擁有許多大範圍的招式，因此不只在一對一，就連混戰時也能輕易掌握主導權。攻擊力不足這項缺點，就用裝備道具白虎牙來將攻擊力提昇，並用活丹與青龍膽讓無雙亂舞能更有效地使用，藉此彌補其弱點。



由於移動速度頗高，因此從敵陣中脫身也是輕而易舉。一但陷入危機就馬上脫離敵陣吧。

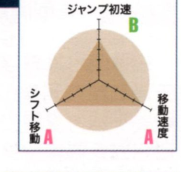
TOTAL ABILITY 總合能力

攻擊力雖低，但無雙值很高，無雙亂舞的性能也很優秀。若是遇到像是與敵武將戰鬥這種，需要一次給予重大傷害的場合，就積極使用無雙亂舞吧。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

全方面的移動能力都很高。常會有一口氣衝進敵陣，或是從混戰中脫離等依靠移動力的場合出現。



初期裝備道具數	2

最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

鉄笛 襲擊敵人的奇異音色

做為打擊武器的鐵笛射程很短，若不接近敵人就難以命中。另一方面，聚力攻擊或無雙亂舞中也可以吹奏笛聲攻擊廣範圍的敵人。由於總體而言出招都是很快的，因此就算笛子的重量為「重」也不必在意。



雖然平時是當作打擊武器在用，但也可以進行用笛聲帶來傷害這種只有笛子才能做到的攻擊。

武器名	鐵笛
基本攻擊力	2
連續攻擊數	4



武器名	春后笛
基本攻擊力	6
連續攻擊數	5



武器名	月妖
基本攻擊力	10
連續攻擊數	6



武器名	月妖日狂
基本攻擊力	32
連續攻擊數	6



推薦護衛武將 弓型

跟隨甄姬移動的駿足護衛武將

射程頗短的甄姬，其戰法以利用高速度的移動，全力切入敵兵集團為主。為了不讓護衛武將因為甄姬的高速度而被拋下，在此要啓用移動速度最快的弓型護衛。讓護衛武將進行援護射擊的話，甄姬也可以輕鬆的作戰。



若是丟下護衛武將一個人前進，護衛武將會在不知不覺中消失。不過若是用弓型護衛的話就不會因為太慢而無法跟上了，所以大可放心。

甄姬

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 頑強的武將就用無雙亂舞擊退

用來做為攻擊中心的招式為一般攻擊4。因為攻擊力低，相對的攻擊的次數就必須增加。能給予更大傷害的就只有無雙亂舞跟無雙覺醒了。利用打倒小兵來累積無雙量表，與頑強的武將作戰時就活用無雙亂舞跟無雙覺醒吧。



一般攻擊 4

通常通擊4的出招快速，攻擊範圍也大。雖然打中敵人會擊飛，使敵人分散開來，但由於甄姬不擅長混戰，所以這樣正好。



主力戰略 利用浮空與氣絕限制敵人行動

若是使用具備浮空效果的聚力射擊或是氣絕效果的聚力攻擊6，就能正面與敵人的集團作戰。不過，攻擊力不足這一點還是不會改變。把無雙覺醒留待棘手的強敵再使用，以免有萬一的時候造成困擾。



聚力攻擊 6

攻擊範圍大，而且具有氣絕效果可以限制敵人行動。敵人一但氣絕就是帶入聚力射擊起始連段的好機會。



無雙量表滿檔

無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ◎





笛子的音律往四周擴散，帶來傷害。對落下的敵人也能連續造成傷害。

真・無雙亂舞 ◎









用笛子的音律攻擊周圍的敵人。最後從笛子射出光球，可以攻擊前方大範圍的敵人。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ◎



最後會放出光球，可以調整身體面對的方向來控制發射方向。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ◎





用鐵笛左右橫掃敵人腳下的攻擊。前方與後方是死角，攻擊無法命中。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9



出招快速，攻擊力也高。雖射程不長，但是最後一擊可以把敵人擊飛。

無雙覺醒

覺醒印取得

覺醒印＋ R3



由於無雙亂舞發動時間頗長，因此在無雙覺醒中使用無雙亂舞的話就太浪費了。在無雙覺醒持續時間內，最好是不斷以一般攻擊或聚力攻擊來進攻。

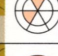


技表 TECHNIQUE DATA

分類	技名	操作	範圍	說明
一般攻擊	一般攻擊 1	□		從左向右揮動笛子。雖然攻擊範圍很大但是射程極短，不接近就無法命中。
	一般攻擊 2	□ X2		身體往旁邊旋轉，如跳舞一般的攻擊敵人。在敵兵密集的地方可以發揮效果。
	一般攻擊 3	□ X3		旋轉身體，用笛子快速的發動攻擊。雖然很容易命中敵人，但是打不中左後方的敵人。
	一般攻擊 4	□ X4		稍微跳起來，用迴旋踢攻擊。出招雖快，但右後方是死角。
	一般攻擊 5	□ X5		接在一般攻擊4之後立刻發動出招快速的招式。空隙小，攻擊範圍也大。
	一般攻擊 6	□ X6		用笛子刺前方的敵人，攻擊範圍雖小，但命中後可以打飛敵人。



一般攻擊5

分類	技名	操作	範圍	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△		產生一個漂浮在空中的球。經過一定時間之後會破裂，帶給周圍傷害。
	聚力攻擊 2	□→△		使出踢腿攻擊前方敵人。雖然攻擊範圍相當狹小，但是要靈活運用很不簡單。
	聚力攻擊 3	□ X2→△		一邊前進一邊甩巴掌，按△最多可以進行9段攻擊。
	聚力攻擊 4	□ X3→△		轉向後方，用踢擊來攻擊前方的敵人。若是命中就可以把敵人打浮空。
	聚力射擊	□ X4→△		用笛子由下往上揮動，捲起一陣旋風。可以把前方的敵兵全部一起打浮空。
	聚力攻擊 6	□ X5→△		吹奏笛子，用擴散的笛聲攻擊周圍的敵人。若是命中可以造成氣絕。



聚力攻擊3



聚力射擊

分類	技名	操作	範圍	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按□		往前跳躍之後使出2段踢。滯空時間長，移動距離也遠。
	跳躍攻擊	×→□		在空中使出迴旋踢。要是跳得太高就會無法踢中敵人。
	跳躍聚力攻擊	×→△		在空中吹奏笛子，造成周圍敵兵傷害。如果在低空使用連地上的敵兵都能攻擊。
	彈開攻擊	L1＋△		使出迴旋踢擊飛周圍的敵兵。射程雖然不長，但範圍很廣。
	騎乘攻擊	騎乘按□		從馬上左右用鐵笛左右橫掃。雖然射程較短但是出招快速。
	騎乘聚力攻擊	騎乘按△		用笛子往右方橫掃之後，從馬上翻身下馬往左方揮舞笛子。空隙相當大。







吹奏笛子進行攻擊。以自己為中心的球型就是攻擊範圍。

曹仁 子孝

「吾乃曹子孝。為守護人世之盾！」

出現條件

曹丕的無雙模式破關

無雙模式關卡

赤壁逃亡戰 曹操軍VS聯合軍 map P246
▼
合肥之戰 魏軍VS吳軍 map P247
▼
樊城之戰 聯合軍VS蜀軍 map P249
▼
陳倉之戰 魏軍VS蜀軍 map P251
▼
五丈原之戰 魏軍VS蜀軍 map P254

PROFILE

Cao Ren

曹操的堂兄弟，是一個精通馬術與弓術的武將。喜好武藝，雖然據說他十八般武藝樣樣精通，但並不喜好爭鬥，只為和平而戰。曹操一舉兵就立即投奔到他的麾下，之後更與曹操一起立下無數戰功。曾經以數十騎的兵力救出被周瑜俘虜的部下，人稱「真神人也」。

模組介紹

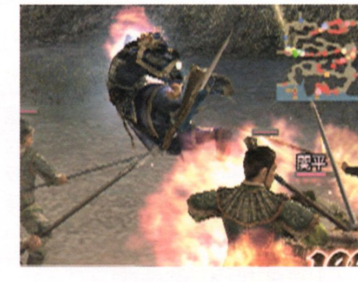





能力資料 ABILITY DATA

避免亂戰 將敵人個個擊破

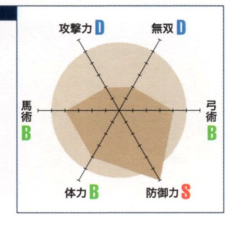
雖然攻擊動作緩慢，射程也短，但由於防禦很高，所以在一般攻擊與聚力攻擊等絕大部分的攻擊之際，都擁有不易因受傷而後仰的性質。由於體力足夠，在與敵武將或強勁對手交戰時，只要把對手引過來一對一決鬥即可。只要正面面對敵人，用聚力射擊讓敵人浮空再接著打連段，就可以造成很大的傷害。



由於大動作的攻擊很多，因此經常被敵人反擊。在混戰中很有可能一口氣受到嚴重傷害。

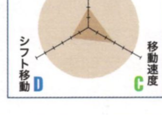
TOTAL ABILITY 總合能力

體力與防禦力優秀的反面，攻擊力是偏低的。由於攻擊次數也少，要讓他裝備著道具白虎牙與重量「輕」強力武器，強化其攻擊能力。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

雖然跳躍的初速與側移動緩慢，但是移動能力還算平均。為了被包圍時的安全著想，讓他裝上神速符會比較令人安心。

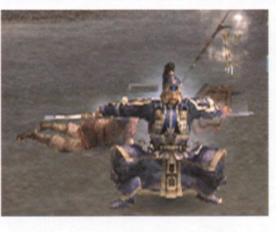


初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

盾劍 暗藏劍的特製盾牌

內藏著劍的盾牌。曹仁會一邊揮舞著盾牌，或者是一邊用劍攻擊來作戰。劍的部分較短，跟其他武將的劍比較之下射程較短。由於出招相當緩慢，因此最好讓他裝備重量為「輕」的武器。



基本上是揮舞著裝備在左手上的盾牌進行攻擊。但是也可以把劍從盾牌中拔出來使用。

武器名	牙壁	碎牙壁	鶴嘴鵬翼	鳳嘴凰翼
基本攻擊力	4	8	12	32
連續攻擊數	4	5	6	6





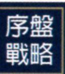

推薦護衛武將 弓型

用弓箭援護被敵人包圍的曹仁

動作緩慢的曹仁一但陷入包圍就常會不太能逃得出來。讓護衛武將援護射擊的話將會比較容易逃脫，所以就採用弓型護衛吧。另外，特殊能力要是有鐵壁，就可以作為被包圍時的保險措施了。



若是有弓箭型的護衛武將，就可以用援護射擊，使那些趁著曹仁攻擊的空檔來攪局的敵兵無法得逞。



戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 熟練曹仁獨特的行動

由於曹仁擁有許多獨特的攻擊動作與攻擊範圍的招式，因此掌握有用的技能將會是戰鬥的重點。空隙小，攻擊範圍廣的一般攻擊3、4較為有效。與敵武將作戰的時候，要避免與敵兵集團的戰鬥，把武將引出來一對一單挑吧。



一般攻擊 3

重複使用一般攻擊3削弱敵兵的體力，若是有其他敵兵接近就用一般攻擊4來對應。如果裝備了碎牙壁，一般攻擊4就可以把敵人擊飛。

主力戰略 只要彈開攻擊命中，就能化為機為轉機!!

在離敵方集團稍遠的地方開始使用聚力射擊，把敵兵引誘過來再一口氣全部解決。要是被敵兵包圍，就全心防禦，算準時機用彈開攻擊吧。比起胡亂的出手攻擊，這樣更能脫出重圍。

彈開攻擊





彈開攻擊若是成功，就可以將周圍的敵人擊飛。要多觀察敵兵的行動。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ●





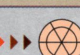


揮舞盾牌攻擊周圍敵人。最後使勁落地，用衝擊波打飛敵人。

真・無雙亂舞 ●







揮舞盾牌攻擊周圍敵人之後，抬起腳來用力猛採地面，向四周發出衝擊波。

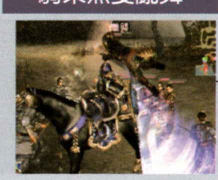
激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ●

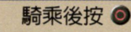


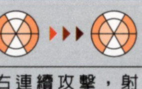


由於可以帶來嚴重傷害，所以要配合與強敵的對決讓護衛武將累積無雙量表。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ●







左右連續攻擊，射程長，命中後可以擊飛敵人，因此可以不受妨礙的移動。

進化攻擊

裝備武器 ● X 7~9

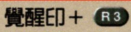




雖然最多可以進行9段攻擊，但是第9段出招很慢，空隙也大，所以要用的話在第8段就得停下來。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印+ R3





對於出招緩慢的曹仁來說，無雙覺醒是個可以連續以強力招式進攻的機會。在與頑強的敵人相遇前要先保留下來。對出招次數多的敵人就以無雙覺醒反擊。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	指令	範圍	說明
一般攻擊 1	□		橫向揮動盾牌。射程雖短，但是攻擊範圍廣大是其特徵。
一般攻擊 2	□ X2		由下方往斜上揮砍。射程雖短，但出招快空隙小。
一般攻擊 3	□ X3		往前方跳躍一小段距離，將盾往下揮動。要注意後方無法攻擊。
一般攻擊 4	□ X4		稍微傾斜的橫掃攻擊。由於是從右上往左方劈下，因此右後方是死角。
一般攻擊 5	□ X5		從左上方往下揮動盾牌。攻擊範圍出乎意料的大，涵蓋後方以外的所有範圍。
一般攻擊 6	□ X6		將盾牌舉在面前，從蹲著的狀態下一股作氣的使出衝刺。

一般攻擊4

一般攻擊6

聚力攻擊

技名	指令	範圍	說明
聚力攻擊 1	△		用力踩踏地面產生衝擊波，攻擊大範圍的敵人。
聚力攻擊 2	□→△		將劍從盾中取出，向上砍殺敵兵。若是命中則可以造成浮空。
聚力攻擊 3	□ X2→△		向前發出2發飛行道具。連續按△可以進行連射。
聚力攻擊 4	□ X3→△		用雙手猛烈敲擊敵人。雖然攻擊範圍很大，但因為出招緩慢所以容易被打斷。
聚力射擊	□ X4→△		使勁以盾牌撞擊地面產生衝擊波攻擊敵人，能使周圍的敵兵浮空。
聚力攻擊 6	□ X5→△		手持盾牌直線挺進，雖然前方的攻擊範圍頗大，但缺點就是空隙太大。

聚力攻擊3

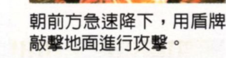
聚力射擊

其他

技名	指令	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□		撐著盾牌往前方衝刺，移動距離相當長，被撞到的敵人會倒地。
跳躍攻擊	×→□		用盾牌朝下方攻擊。由於射程很短，因此要接近敵人再用。
跳躍聚力攻擊	×→△		用著地時發出的衝擊波對周圍的敵人帶來傷害。用這招當作跳躍攻擊吧。
彈開攻擊	L1＋△		將劍從盾牌中拔出的同時大幅的橫掃。攻擊範圍很廣，射程也很遠。
騎乘攻擊	騎乘按□		比普通攻擊射程還要長，左右揮砍攻擊敵人。前方與後方是死角。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△		雖然攻擊力高射程也遠，但出招之前要花費不少時間是美中不足的地方。

跳躍聚力攻擊




朝前方急速降下，用盾牌敲擊地面進行攻擊。



曹丕

子桓

「哼、這個時代需要我曹子桓嗎？」

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

官渡之戰　曹操軍VS袁紹軍 map P242

▼

赤壁之戰　曹操軍VS聯合軍 map P245

▼

街亭之戰　魏軍VS蜀軍 map P251

▼

五丈原之戰　魏軍VS蜀軍 map P254

▼

合肥新城之戰　魏軍VS吳軍 map P252

PROFILE

Cao Pi

曹操之子，同時也是魏的初代皇帝。甄姬之夫。從小跟隨曹操作戰，從父親身上學習許多事情，最後以魏王_曹操的繼承人之身分繼承其支配者的地位。並且在名份上與實質上為漢朝的歷史畫下句點，登上皇帝之位。擅長騎射與劍術，此外還有吟詩作對的嗜好，由於在文學方面的優秀，因此被稱為「文帝」。

模組介紹

能力資料 ABILITY DATA

發揮武器的性能
增加攻擊次數打敗敵人

曹丕有著體力與攻擊力相當低這項嚴重的弱點。但是防禦力還算平均，且無雙擁有最高的能力值，因此可以用適當的戰法來彌補弱點。另外，武器雙劍的性能優良，一般攻擊與聚力攻擊都有不少很好用的招式，因此可以對應各種戰局。讓他裝備朱雀翼與白虎牙殺進敵陣吧。

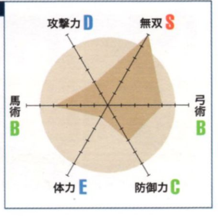


運用快速的移動，殺進敵方集團的中央。由於攻擊範圍很大，所以盡量把敵人擊飛吧。

TOTAL ABILITY

總合能力

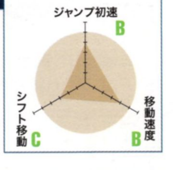
除了體力與攻擊力之外，其他能力都在平均以上。只要裝備朱雀翼補足體力、白虎牙強化攻擊力來克服弱點，就能成為完全的萬能武將。



MOVEMENT ABILITY

移動能力

移動速度與跳躍的初速都很高，雖然移動能力上面沒什麼大缺點，但因為馬術很高所以建議騎馬來移動。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

双剣

用流暢的劍法
使出怒濤的連續攻擊

將兩柄劍結合成一柄的武器。只要揮劍攻擊前方，後方也會產生攻擊，擁有特殊的攻擊範圍。出招快速也是其特長之一，不過若是選擇「重」的武器就無法發揮這項優勢了。選擇「標準」或是「輕」的武器來使用吧。



雙劍依照招式的不同，也可以拆成兩把劍來攻擊。有時也可以用二刀流攻擊周圍的敵人。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數	
雙刃劍	3	4	
雙刃冴劍	7	5	
滅奏	11	6	
無奏	34	6	

推薦護衛武將　**長槍型**

運用廣大的攻擊範圍與護衛武將聯合攻擊

由於曹丕擁有涵蓋全方位的廣大攻擊範圍，因此只要在護衛武將旁邊戰鬥，就會不知不覺地與護衛武將進行聯合攻擊。為此，選擇護衛武將時要選攻擊力比防禦力高的近距離長槍型護衛武將。



對護衛武將下達突進的指令，讓他在曹丕的身邊戰鬥吧。若是護衛武將有猛攻的特殊能力將會使戰鬥更加輕鬆。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 以冰球進行牽制用攻擊次數多的招式打倒敵人

由於武將與武器的性能均良好，因此可以盡情的育成武將或尋找武器。用聚力攻擊1放出冰球的同時衝到敵人面前使其無法迎擊，再用出招快速的一般攻擊4或聚力攻擊3來削弱敵人體力。



聚力攻擊 3

若可以讓聚力攻擊3的8段攻擊完全命中，就可以大幅削減敵人體力。一旦敵方武將被聚力攻擊1凍結就要確實命中。

主力戰略 活用速度 以高速戰鬥擊破敵軍!!

若能強化曹丕的優點—攻擊次數多及速度的話，就可以用速度來壓倒敵人。裝備具有攻擊附加效果的「輕」武器與神速符，用一般攻擊5或聚力射擊來進攻吧。不要停止動作，隨時持續著攻擊是很重要的。

聚力射擊



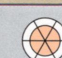


出招快速，是可以用來做為連段的起始或是脫離包圍網的高性能招式。

無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙量表滿檔

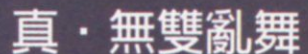
無雙亂舞 ◎

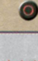




把劍分成兩把雙手各拿一把，左右交互揮砍。最後一擊的攻擊範圍相當大。

真・無雙亂舞 ◎





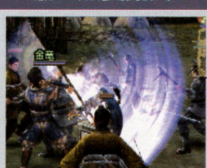






比無雙亂舞的攻擊次數更多。最後攻擊如果命中，可以把敵人擊飛很遠。

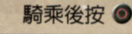
激・無雙亂舞 接近護衛武將按◎





由於攻擊力低，所以能造成嚴重傷害的激_無雙亂舞要留到敵方大將或是強勁的對手時再用吧。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按◎







威力雖大，但因為一擊中就會擊飛，所以很難打中同一個敵人好幾次。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9





由左往右移動攻擊，最後的攻擊時按△可以發射陰之球。

無雙覺醒

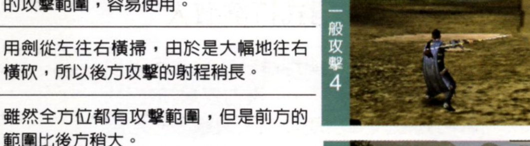
覺醒印取得

覺醒印＋R3



用聚力攻擊1放出的冰之球凍結敵方武將，趁他無法抵抗之時發動無雙覺醒吧。配合聚力攻擊3或是進化攻擊來使用也是可以的。

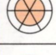
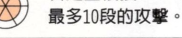
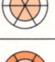
技表 TECHNIQUE DATA



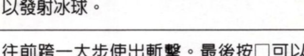
分類	招式	指令	說明
一般攻擊	一般攻擊 1	□	將劍往下直劈。出招快速，具有全方位的攻擊範圍，容易使用。
	一般攻擊 2	□ X2	用劍從左往右橫掃，由於是大幅地往右橫砍，所以後方攻擊的射程稍長。
	一般攻擊 3	□ X3	雖然全方位都有攻擊範圍，但是前方的範圍比後方稍大。
	一般攻擊 4	□ X4	從左向右大幅的橫砍，後方射程較前方長。
	一般攻擊 5	□ X5	持劍往左旋轉，攻擊周圍敵人。由於空隙很小所以使用機會較多。
	一般攻擊 6	□ X6	由於具有擊飛效果，在與敵方有一段距離時是很有效果的招式。

一般攻擊4

一般攻擊6

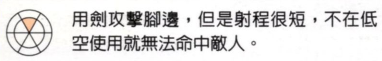

分類	招式	指令	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△	以時間差的方式發出會破裂的冰球。破裂之後可以使廣範圍的敵人凍結。
	聚力攻擊 2	□→△	最後若是按□，可以取消收招的動作發射冰球。
	聚力攻擊 3	□ X2→△	若是重複按△，可以一邊突進一邊使出最多10段的攻擊。
	聚力攻擊 4	□ X3→△	由左往右高速移動同時橫掃。最後按□可以發射冰球。
	聚力射擊	□ X4→△	可以使大範圍的敵人浮空，最後按□可以發射冰球。
	聚力攻擊 6	□ X5→△	往前跨一大步使出斬擊。最後按□可以發射冰球。




聚力攻擊1

聚力攻擊6



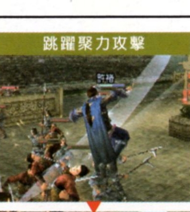


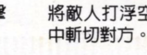





分類	招式	指令	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按□	往前稍微跳起，用劍從左向右橫掃。被打中的敵人會擊飛。
	跳躍攻擊	×→□	用劍攻擊腳邊，但是射程很短，不在低空使用就無法命中敵人。
	跳躍聚力攻擊	×→△	攻擊之後會沒有防備，產生極大的空檔。要用的話就在一對一單挑時使用。
	彈開攻擊	L1＋△	從右上往左下大幅度的揮砍，可以將敵人擊飛很遠。
	騎乘攻擊	騎乘按□	以往上撈的方式將劍往上揮砍，攻擊範圍雖廣，但是正面與後方是死角。
	騎乘聚力攻擊	騎乘按△	對高處也有攻擊範圍，因此也可以迎擊敵人的跳躍攻擊。

跳躍聚力攻擊





將敵人打浮空之後，在空中斬切對方。



龐德

令明

「我是龐令明，活在戰場上的武將。」

出現條件

用馬超無雙模式全破

無雙模式關卡

- 涼州之戰 聯合軍VS董卓軍 map P237
- 潼關之戰 聯合軍VS曹操軍 map P246
- 合肥之戰 魏軍VS吳軍 map P247
- 定軍山之戰 魏軍VS蜀軍 map P248
- 樊城之戰 聯合軍VS蜀軍 map P249

PROFILE

Pang De

年輕時跟隨馬騰活躍於黃巾之亂等戰役。馬騰死後則繼續跟隨其子馬超，與夏侯淵戰得不分上下，但是馬超被曹操打敗之後只好投降曹操。之後一直跟隨著曹操，留下不少功績。曾經被同伴懷疑他的忠誠心，於是扛著棺材參戰，說道「如果打贏了就裝關羽的屍體，打輸了就用來裝自己的屍體」，展現了他的清白與其決心。

模組介紹

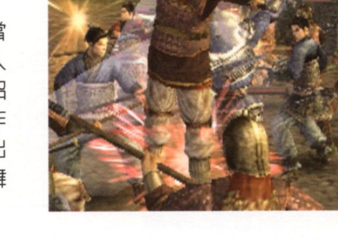





能力資料 ABILITY DATA

憑藉優秀的能力 與廣大的攻擊範圍擊破敵人

總合的能力雖高，但相對的移動能力相當低。因此殺進敵陣，用強大的攻擊力硬把敵人打退是龐德主要的戰法。用攻擊範圍大的招式，一口氣把敵人擊飛吧。但是由於攻擊動作緩慢，所以不能毫無節制地使用。要盡量以出招快速的招式進攻，危險的時候就用無雙亂舞殺出重圍。

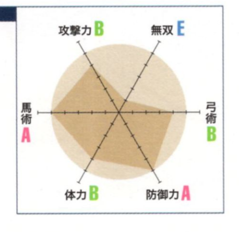


雖然出招緩慢，但是有很多攻擊範圍又大，威力又強的招式。是一個即使在混戰中也具有戰鬥力的武將。

TOTAL ABILITY

總合能力

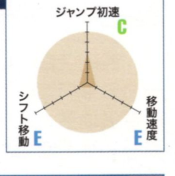
除了無雙能力以外均有優秀的數值。雖然無雙能力的數值很低，但是相對的無雙量表相當容易累積，可以很快使用無雙亂舞是一大優勢。



MOVEMENT ABILITY

移動能力

移動速度與側移動的速度很低，跳躍初速則在平均值。在此要讓他裝備道具，克服弱點。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

戈 即使被夾擊也能應戰 左右開弓的兩柄戈

拿在雙手上的兩把戈，是一種用凸出來的利刃將敵方鉤住並砍殺的武器。由於是揮舞兩柄武器，所以攻擊範圍廣大是一大特徵，但是左右手都是單手使用兵器，所以會有出招慢速的缺點。要盡早取得重量「輕」的武器。



雖然戈本身的長度並沒有很長，但是在龐德大動作的揮舞之下，連遠處的敵人都能攻擊。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數	圖
雙戟	4	4	
頑雙戟	8	5	
拔山蓋世	12	6	
驚天動地	36	6	

推薦護衛武將 弓型

用遠距離攻擊支援龐德

龐德擅長衝進敵陣之中進行特攻，盡情的殺敵。要是讓護衛武將在他旁邊作戰，連護衛武將正在打的敵人也會被龐德擊飛出去，因此近距離型的不太適合。讓弓型護衛武將從遠方攻擊吧。



若是用弓型護衛，就可以進行援護射擊，防止出招慢的龐德被敵人打斷攻擊。背後就交給護衛武將，衝入敵陣中吧。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 以攻擊範圍大的聚力攻擊為主力。

攻擊的中心為聚力攻擊3與4。用聚力攻擊3使敵人氣絕之後再用連段來追擊，若是被敵人包圍就以聚力攻擊4來把敵人擊飛。無雙量表一集滿就盡量使用無雙亂舞吧。



聚力攻擊 3

用聚力攻擊3時要不斷連按△鈕以達到最大傷害力。最後的橫掃攻擊若是命中，可以使敵人氣絕。

主力戰略 若能克服移動速度就能成長為空隙小的武將!!

一但能裝備「輕」的武器使出招變快，就以聚力射擊開始的連段來進攻吧。至於移動速度緩慢這項最大的弱點，可以奪取敵人的馬匹來克服。運用龐德高強的馬術，以騎乘攻擊殺入敵陣。



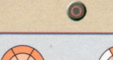
聚力射擊

聚力射擊是用戈刺擊地面的衝擊波將周圍的敵人打浮空。在敵人落下之際，用聚力攻擊3給予致命一擊。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ◎





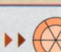
在原地左右揮舞手上的戈，最後往前方揮砍。無雙亂舞發動之後無法移動。



真・無雙亂舞 ◎

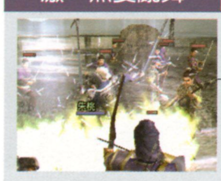


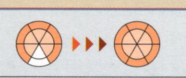




揮舞兩把戈攻擊周圍的敵人。最後用戈刺擊地面，發出全方位的衝擊波。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按◎

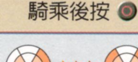




比無雙亂舞的威力更大，因此被複數武將包圍時可以用來一口氣打倒敵方武將。

R ‡ ○ 騎乘後按◎





不斷使出騎乘攻擊，最後以騎乘聚力攻擊做為結束。由於馬術能力高，所以打中敵人的威力也很大。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9





全部命中的威力強大，但是出招不快，在中途被打斷的可能性很高。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋R3



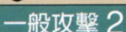
對攻擊動作較長的龐德而言，出招變快的無雙覺醒是相當重要的招式。用不會擊飛的聚力攻擊3或一般攻擊5來進攻，以進化攻擊做最後一擊吧。

技　表 TECHNIQUE DATA

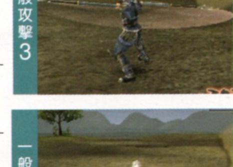
一般攻擊

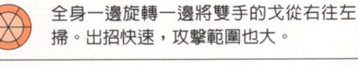
技名	操作	說明
一般攻擊1	□	右手的戈由右向左橫掃。攻擊範圍除了左後以外的其他方向都有攻擊判定。
一般攻擊2	□ X2	左手的戈由左往右上揮動。與一般攻擊1相反，右後方是死角。
一般攻擊3	□ X3	全身一邊旋轉一邊將雙手的戈從右往左掃。出招快速，攻擊範圍也大。
一般攻擊4	□ X4	由於射程遠，攻擊範圍也大，因此可以捲入許多敵人。
一般攻擊5	□ X5	將雙手的戈並在一起橫掃。攻擊範圍雖然算是大的，但右後方有死角。
一般攻擊6	□ X6	雖然對前方有攻擊範圍，但是對左右兩側的射程較長。出招緩慢。













一般攻擊5

聚力攻擊

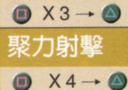
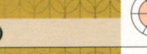
技名	操作	說明
聚力攻擊1	△	累積氣勁之後放出，使周圍的敵兵跌倒。出招緩慢，空隙也大。
聚力攻擊2	□→△	雖然可以讓多數敵兵浮空，但因為出招緩慢，所以混戰時要節制使用。
聚力攻擊3	□ X2→△	連續按△最多可以進行7段攻擊。最後一擊也具有氣絕的效果。
聚力攻擊4	□ X3→△	蓄力之後往前衝刺一小段距離，之後再大幅揮動手上的戈。出招緩慢，空隙大。
聚力射擊	□ X4→△	將兩支戈插進地面，產生衝擊波使周圍敵人浮空。
聚力攻擊6	□ X5→△	用雙手的戈做出十字斬並往前大幅度的衝刺。攻擊前方的敵人。









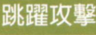

聚力攻擊4

聚力攻擊6

其他

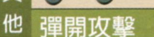
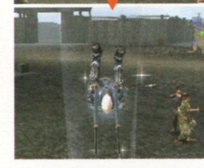
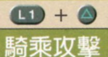
技名	操作	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□	不斷旋轉擊飛周圍的敵人。用來作為衝進敵方集團之際進行先制攻擊的招式吧。
跳躍攻擊	×→□	攻擊腳邊的敵人。左右兩邊的攻擊範圍較前方大。用來擊落馬上的敵人吧。
跳躍聚力攻擊	×→△	可以打破敵人的防禦。在低空使出這招，一次攻擊更多的敵人吧。
彈開攻擊	L1＋△	用兩柄的戈橫掃周圍的敵人。特徵是全方位的攻擊範圍都很大。
騎乘攻擊	騎乘按□	左方雖然無法攻擊敵人，但跳上來攻擊的敵人就會被打中。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△	蓄力之後揮砍雙手的戈。攻擊範圍比騎乘攻擊更廣。

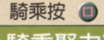












跳躍聚力攻擊

將雙手的戈擺直，同時往前翻身一圈。



武將別無雙模式登場關卡

關卡名	○勢力1	●勢力2	周瑜	陸遜	太史慈	孫尚香	孫堅	孫權	呂蒙	甘寧	黃蓋
黃巾之亂	討伐軍	黃巾賊					○				○
汜水關之戰	連合軍	董卓軍	○				○				
荊州之戰	孫堅軍	劉表軍	○			○	○				○
吳郡之戰	孫策軍	連合軍	○		●				○		
孫策幻影戰	孫策軍	幻影軍									
夏口之戰	孫權軍	黃祖軍	○		○			○		●	
赤壁之戰	連合軍	曹操軍	○				○	○	○		○
赤壁逃亡戰	連合軍	曹操軍				○				○	
合肥之戰	呉軍	魏軍			○	○	○	○	○	○	
南中侵略戰	呉軍	南蠻軍		○	○	○			○		○
樊城之戰	連合軍	蜀軍		○					○	○	
夷陵之戰	呉軍	蜀軍		○		○	○			○	
合肥新城之戰	呉軍	魏軍		○	○		○	○			
白帝城之戰	呉軍	蜀軍		○			○	○			○



年紀輕輕就參與鎮壓亂軍而持平天下的孫堅，憑藉著功績升上次官的職位，在長江南部、江夏一帶平定亂賊。之後擔任反董卓聯合軍的先鋒，在洛陽尋獲傳説中的玉璽，進而抱持著取得天下的野心。但是壯志未酬，在與黃祖的戰役之中喪命。繼承其志的孫策，將周瑜與太史慈納入麾下，以勢如破竹之勢擴大勢力範圍，立下吳國的基礎。但是，人稱江東小霸王的孫策也同樣英年早逝。繼承兄長孫策遺志的末弟孫權，與劉備結盟在赤壁之戰成功擊退了當時勢力最為強大的曹操軍。在三國之中保有相當大的勢力。

	孫策	大喬	小喬	周泰	凌統
	○	○			
	○	○	○		
	○	○	○		
	○	○	○	○	○
	○				
	○	○	○		○
			○	○	○
					○
				○	
				○	○
				○	



吳

英傑群像 CHARACTER

周瑜 公瑾

「我周公瑾，再強的敵人也能戰勝」

PROFILE

Zhou Yu

吳國最具代表性的名將。與孫策結為義兄弟，從小就跟隨孫策，在戰場上輔佐他。相貌俊美又有文學與音樂的修養，擁有「美周郎」之名號。赤壁之戰面對曹操號稱100萬的大軍，發揮其卓越的指揮能力，在他的活躍之下吳國獲得大勝利。是建立吳國基礎的功臣之一。

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

泗水關之戰 聯合軍VS董卓軍 map P239
▼
荊州之戰 孫堅軍VS劉表軍 map P240
▼
吳郡之戰 孫策軍VS聯合軍 map P241
▼
夏口之戰 孫權軍VS黃祖軍 map P244
▼
赤壁之戰 聯合軍VS曹操軍 map P245

模組介紹

CHAPTER 1

能力資料 ABILITY DATA

攻守均衡 能力平均

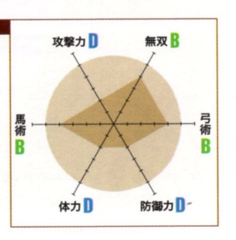
擁有均衡的各項能力與性能優良的招式，這使周瑜成為一個容易上手的武將。在戰鬥方面沒有特別突出的能力，相對的也沒有特別的缺點，因此可以依照玩家的喜好選擇適合的方式來戰鬥。即使初期的能力偏低，但在強力招式的補助之下並不明顯。由於能力會隨著遊戲的進行而提昇，最後這些問題將不會有影響。



快速的移動對於靈敏的應變非常有利。因此可以不必在意狀況的變化進行作戰。

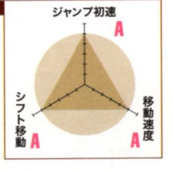
TOTAL ABILITY 總合能力

初期以攻擊力、防禦力、體力較低。雖然這些能力都可以在成長之後挽回，但是在成長之前，優先讓他裝備白虎牙或是玄武甲吧。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動值的每一項都非常高。尤其是側移動能力更是最高等級。在防禦時容易搶得好位置。



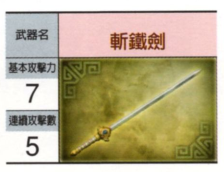
初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

鉄剣 速度與攻擊範圍兼備

鐵劍是兼具速度與攻擊範圍的武器。因此雖然沒有強力的特徵，但是會隨著招式不同而影響到揮舞的動作，是一種非常便利的武器。由於周瑜的全方位攻擊招式很多，所以就算是「重」的武器也足以大敗敵人。

由於橫向揮砍的招式相當多，所以橫向的攻擊範圍較大。若是使用「標準」重量的武器，就算是武將等級的敵人也很難打斷周瑜的攻擊。

武器名	鐵劍	斬鐵劍	古錠刀	古錠刀真打
基本攻擊力	3	7	11	34
連續攻擊數	4	5	6	6
				

推薦護衛武將 杖・弓・弩型

依靠後方的援護攻擊

對移動速度快，擅長衝入敵陣殺敵的周瑜而言，推薦使用能從後方支援的護衛武將。讓護衛武將攻擊一些體力較少的漏網之魚，就可以減少漏掉的敵兵數量，確實地進行成長。



平時讓他在遠方跟敵人作戰。想使用激、無雙亂舞的時候，就把敵人引到護衛武將的身邊再使用吧。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略　用衝刺攻擊來擊潰敵陣

在防禦力與體力較低的序盤，要多用可以造成氣絶的衝刺攻擊來逐漸瓦解敵方集團。只要在衝刺結束之際離開敵集團，就不容易受到攻擊。武將戰的時候就用追加輸入來增加攻擊次數，在此推薦使用傷害最大的聚力攻擊3。

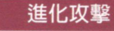


衝刺攻擊

不斷重複的在敵陣的前方開始攻擊，攻擊結束之際離開敵集團。由於可以藉由追加輸入增加攻擊次數，所以就依照敵人的數量來調整吧。

主力戰略　用進化攻擊一口氣奪取武將的體力!!

即使是在成長之後，用衝刺攻擊打垮敵方集團的戰法仍然不變，對付體力高的據點兵長或是武將，就趁他們氣絶的時候使用聚力攻擊3或是一般攻擊給予傷害。若是武器有對應，就用進化攻擊奪取體力吧。



進化攻擊



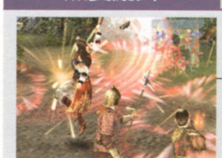


一但對方氣絶就用進化攻擊打到第2段，還可以再用無雙亂舞來連段。

無雙量表滿檔　無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞





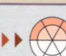


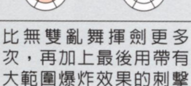
用劍在身體左右兩側像是旋轉一般的往上斬。最後用力往上揮砍，被打中的敵人會被擊飛。

真・無雙亂舞



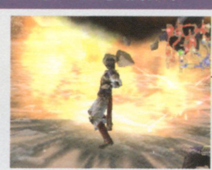






比無雙亂舞揮劍更多次，再加上最後用帶有大範圍爆炸效果的刺擊做為結束。

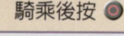
激・無雙亂舞　接近護衛武將按



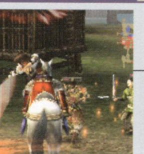


與真_無雙亂舞一樣往上揮砍之後發生爆炸。由於效果範圍很廣因此對敵集團非常有效。

騎乘無雙亂舞



騎乘後按





在馬上往身旁左右兩邊使出連續的上斬。由於前方與後方無法命中，所以要一邊移動一邊使用。

進化攻擊

裝備武器　X 7~9





一般攻擊5之後接著使出4次攻擊。4次攻擊本身的是再出一次一般攻擊3、4、5、6。

覺醒印取得　無雙覺醒

覺醒印＋ R3



若是使用較重的武器，就算是容易被打斷的攻擊也可以積極使用。如果使用聚力射擊，會變得比較容易追擊敵人。要增加連段數一口氣奪取敵人的體力。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊	技名	按法	說明
一般攻擊	一般攻擊 1	□	從左上往右下揮劍。攻擊範圍遠比看起來大，容易捕捉到大範圍的敵人。
	一般攻擊 2	□ X2	以一般攻擊1相同的路徑，由右下再往左上揮劍。與1一樣對右側的攻擊範圍較廣。
	一般攻擊 3	□ X3	在胸口的高度揮劍由左往右掃。整個揮劍動作頗小，空隙也小。
	一般攻擊 4	□ X4	從右下較低的位置往上揮砍。裝備鐵劍時就是一般攻擊的結尾，空隙很大。
	一般攻擊 5	□ X5	從一般攻擊4的狀態轉身一圈，再次從右上以接近水平的軌跡橫掃到左下。
	一般攻擊 6	□ X6	由左往右直線的橫掃。攻擊範圍大，連正右方的敵人也能打中。

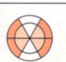
一般攻擊1

一般攻擊6

聚力攻擊	技名	按法	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△	旋轉身體之後，往身體面對的方向發出火球。火球在前進一小段距離後會爆炸。
	聚力攻擊 2	□→△	不斷蓄力之後往上揮劍。命中後可以讓敵人大幅的浮空，落下途中可以追擊。
	聚力攻擊 3	□ X2→△	快速的揮劍亂舞。按△可以使攻擊次數最多增加到8次，最後造成敵人氣絕。
	聚力攻擊 4	□ X3→△	上升到空中，從空中揮劍攻擊。命中敵人之後最多可以追加3次攻擊。
	聚力射擊	□ X4→△	一邊旋轉跳躍並且揮劍往上斬。雖然範圍不大，但是可以將自己身邊的敵人全部捲入。
	聚力攻擊 6	□ X5→△	以蓄力之後高速的橫斬，攻擊前方大範圍的敵人。可以將敵人擊飛很遠的距離。


聚力攻擊3


聚力射擊

其他	技名	按法	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按□	 一邊奔跑一邊左右揮劍。通常是揮劍3次，但是可以按按鈕使攻擊次數最多增加到7次。
	跳躍攻擊	×→□	從空中往下直砍。縱向射程頗長，即使在高一點的空中使出，也能命中地上的敵人。
	跳躍聚力攻擊	×→△	往前方放出真空波，之後再降落猛擊地面放出大範圍的衝擊波。
	彈開攻擊	L1＋△	大喝一聲「太天真了！」同時往前方一直線橫掃。擊中敵人會造成擊飛。
	騎乘攻擊	騎乘按□	從馬的右側往上揮劍，之後追加輸入則可以左右交互揮劍，最多可攻擊6次。
	騎乘聚力攻擊	騎乘按△	 蓄力之後在兩側連續往上揮劍。可以接在騎乘攻擊第5段之後發動。

跳躍聚力攻擊





不論是對馬上或是地上的敵人都有效果，非常便利的招式。





陸遜 伯言

「讓您久等了·陸伯言、拜見！」

出現條件

一開始即可使用

PROFILE

Lu Xun

可以與蜀國的諸葛孔明，魏國的司馬仲達相提並論的吳國著名輔佐。與呂蒙一起打敗關羽。隨後又在「夷陵之戰」將劉備為報關羽之仇而率領的70萬大軍，以火攻擊敗大勝蜀軍，是帶領吳國走向安定的功臣。機智過人，不但個性如少年一般爽朗大方，同時也擁有與各國抗衡的軍事才能。

無雙模式關卡

南中侵攻戰 吳軍VS南蠻軍 map P248

▼

樊城之戰 聯合軍VS蜀軍 map P249

▼

夷陵之戰 吳軍VS蜀軍 map P249

▼

合肥新城之戰 吳軍VS魏軍 map P252

▼

白帝城之戰 吳軍VS蜀軍 map P253

模組介紹









能力資料 ABILITY DATA

以敏捷與周圍攻擊玩弄敵人

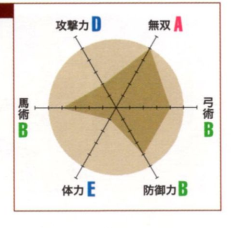
過人的速度與無雙能力是陸遜最大的魅力。雙劍的射程較短，但適合攻擊四周的敵人，在快速的行動與強力的無雙性能作用之下，陸遜非常適合一對多的作戰。相對的，體力、攻擊力與防禦力較低，因此對付攻擊力高的武將與大將級的武將之時容易陷入苦戰。在武將戰之際，要活用快速的動作壓制敵人進行戰鬥。



由於射程較短，因此常被敵人包圍。藉由周圍攻擊與移動來製造有利的狀況吧。

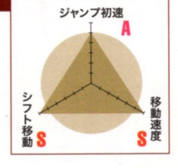
TOTAL ABILITY 總合能力

攻擊力、體力等能力偏低，但是其中無雙具有頂級的能力。被敵人包圍的時候，就積極地使用無雙亂舞驅散敵人吧。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

與總合能力相反，移動能力相當突出。尤其是移動速度等級為S，可以用快速的行動擾亂敵人進行戰鬥。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

双劍 重視攻擊次數以輕型武器優先

由於武器類型為重視攻擊次數而非單一攻擊的強度，因此選擇武器要以「輕」為優先。雖然整體來看，可使用進化攻擊的武器大多是「重」的，但陸遜與其選擇進化攻擊，不如選擇「輕」的武器來增加出招次數較好。



裝備「重」武器的情況之下，空隙相當的大。由於陸遜的體力與防禦力偏低，因此出現空隙將會非常危險。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數
雙劍	3	4
飛雙劍	7	5
飛燕	11	6
閃飛燕	34	6







推薦護衛武將 杖・扇型

用周圍攻擊彌補自身弱點

雖然對群體作戰的情形較多，但是對於不耐打的陸遜而言，選擇周圍攻擊性能優良的杖或扇型護衛較為適合。若是讓護衛武將學會屬性攻擊，將會更有利於周圍攻擊，也可以避免陷入危機的情況發生。若是要補強攻擊力，選擇長槍型等近戰類型的護衛亦可。



若是附加了屬性效果，就會成為能凍結敵人的周圍攻擊，讓處在敵方集團中的戰鬥更加輕鬆。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 用聚力攻擊3連續輸入使敵人無法反擊

在序盤最有效的招式就是聚力攻擊3。可以藉由追加輸入來增加攻擊次數。雖然範圍是直線，但重點是移動距離很長。另外，在接近敵方的軍隊之前，可以先發出聚力攻擊1的火球，先行給予傷害。



聚力攻擊 3

在空中不斷旋轉移動並攻擊的聚力攻擊3。若是命中則可以造成敵人僵直。若是取得上位的武器，攻擊次數也會跟著上升。

主力戰略 以優秀的全範圍攻攻擊驅散敵軍

從初期武器換成強力武器之後，就可以使用聚力射擊做為周圍攻擊招式。雖然攻擊範圍不廣，但是若能讓敵人聚在一起之後使用，就可以一網打盡。在武將戰就使用具有擊飛效果的聚力攻擊6，以及一般攻擊連打來進攻吧。

聚力攻擊 6





雖然出招之前的空隙稍大，但是利用這招容易將周圍敵人一起捲入的優點，能一口氣使戰鬥更加輕鬆。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞

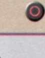


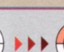




如跳舞一般地旋轉身體，同時一邊揮舞雙劍攻擊周圍的人。最後用右手的劍由上往下劈。

真・無雙亂舞







旋轉身體用揮劍攻擊周圍的敵人，最後又跳到空中，往前發射巨大的火球。

激・無雙亂舞

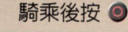
接近護衛武將按

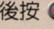




用雙劍畫圓揮劍攻擊。最後一邊旋轉一邊跳到空中以火球攻擊。

騎乘無雙亂舞





騎乘後按





不斷的將雙劍左右揮動，攻擊左右兩側。揮劍的軌道比通常狀態時更長，能擊中的範圍更大。

進化攻擊

裝備武器 X 7~9





以橫掃，迴轉斬等動作前進。最後再旋轉身體用水平橫斬擊飛敵人。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3



將陸遜的移動速度這項優勢再度提昇，即使在混戰之中，被敵人背後偷襲的機會也會大幅減少。聚力攻擊6要節制使用，多用聚力射擊不要讓敵人落地，連續的攻擊吧。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	指令	說明
一般攻擊1	□	揮動左手的劍進行攻擊。射程雖短，但攻擊範圍廣，可以帶給前方所有敵人傷害。
一般攻擊2	□ X2	揮動右手的劍。與一般攻擊1方向相反，攻擊範圍對稱。
一般攻擊3	□ X3	用右手的劍正面刺出。攻擊範圍雖然狹小，但在一般攻擊中射程算是較長的。
一般攻擊4	□ X4	往前方揮劍使雙劍交叉，雖然對後方無法攻擊，但是對前方的效果絕大。
一般攻擊5	□ X5	將一般攻擊4交叉的雙劍往左右揮動。出招快速而且可對大範圍進行攻擊。
一般攻擊6	□ X6	旋轉身體以雙劍猛斬。射程雖短，但是對後方也能攻擊。

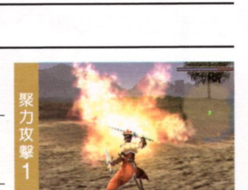
一般攻擊4

一般攻擊6

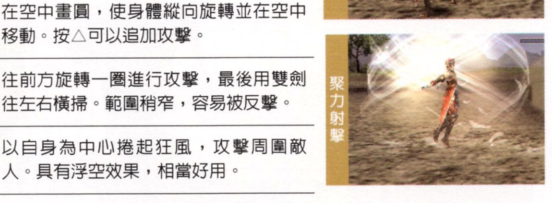
聚力攻擊



技名	指令	說明
聚力攻擊1	△	用爆炸的火球給予周圍傷害。從發射到爆炸的時間較長，所以要在接近敵人之前使用。
聚力攻擊2	□→△	用雙手的劍同時向上揮動，將敵人打浮空。攻擊發生前的時間較長。
聚力攻擊3	□ X2→△	在空中畫圓，使身體縱向旋轉並在空中移動。按△可以追加攻擊。
聚力攻擊4	□ X3→△	往前方旋轉一圈進行攻擊，最後用雙劍往左右橫掃。範圍稍窄，容易被反擊。
聚力射擊	□ X4→△	以自身為中心捲起狂風，攻擊周圍敵人。具有浮空效果，相當好用。
聚力攻擊6	□ X5→△	一邊使身體旋轉一邊往前衝。發動時的空隙雖大，但是有擊飛效果。



聚力攻擊1



聚力射擊

其他



技名	指令	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□	不斷揮劍並衝刺，命中之後會使敵人氣絕，用來衝進敵陣非常有效。
跳躍攻擊	×→□	往下方同時旋轉雙劍進行攻擊。範圍稍窄，幾乎要正下方的敵人才會命中。
跳躍聚力攻擊	×→△	從跳躍狀態中產生小規模的龍捲風，用來攻擊距離稍遠的敵人。
彈開攻擊	L1＋△	朝著左右兩側大幅揮劍。命中敵人有擊飛的效果。
騎乘攻擊	騎乘按□	往右方揮劍。按□追加輸入可以往左右兩側使出最多6段攻擊。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△	用劍往左右兩側各揮砍一次。可以在騎乘攻擊之後追加輸入，射程比一般攻擊長。

跳躍聚力攻擊





雖然容易被擊落，但是在牽制接近的敵軍時非常好用。





太史慈

子義

「我是太史子義，我將不負您的信賴！」

PROFILE Taishi Ci

擅使雙鞭，縱橫亂世之武將。性格極為重視義理，曾經挺身解救北海太守．孔融的危機而奮不顧身地作戰＿只因為母親受過孔融之恩。其才能與忠義為敵軍的孫策所欽佩，不久之後歸順孫策。是個以盡忠義為己任的武將。

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

吳郡之戰　聯合軍VS孫策軍 map P241

▼

夏口之戰　孫策軍VS黃祖軍 map P244

▼

合肥之戰　吳軍VS魏軍 map P247

▼

南中侵攻戰　吳軍VS南蠻軍 map P248

▼

合肥新城之戰　吳軍VS魏軍 map P252

模組介紹






能力資料 ABILITY DATA

以無與倫比的力量突進 用雙鞭粉碎一切

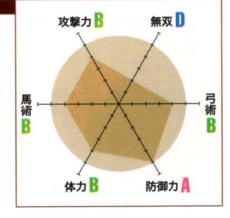
太史慈擁有壓倒性的破壞力，橫掃千軍是非常適合用來形容他的一句話。雖然有著移動速度與出招破綻的弱點，但是有優秀的防禦力與體力，以及承受背後攻擊的耐久力足以補足弱點。攻擊以集中在前方放出的招式居多，在一對一的戰鬥中能發揮遠比混戰更大的能力。比起衝進敵陣混戰，他更適合將部隊個個擊破。



全方位的聚力攻擊佔大多數，雖然在混戰中容易被打斷，但是在一對一作戰中卻能發揮極大的威力。

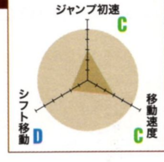
TOTAL ABILITY 總合能力

總合能力偏高，尤其是體力與防禦力非常優秀。破綻大的攻擊非常明顯、容易受到反擊等數值上看不出來的缺點，可以藉由優秀的防禦能力來彌補。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

全體的數值均偏低。但由於總合能力的馬術很高，因此可以藉由騎馬來彌補移動速度。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

双鞭 選擇能加強攻擊力這項長處的武器

雙鞭是一種重視一擊的威力更甚於攻擊次數的武器。要將壓倒性的破壞力此項長處加強，就選擇「重」的武器吧。但是如此一來，原本攻擊時已經很大的破綻將會更加嚴重，所以要依據敵兵的反擊頻率，切換成「標準」的武器。



雖然有破綻變大的風險，但是攻擊力的提昇也很重要。若是難度程度的關卡，可以用「重」的武器挑戰看看。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數	
雙鞭	5	4	
雙蛇鞭	10	5	
虎撲毆狠	16	6	
虎撲毆狠改	38	6	

推薦護衛武將 劍・長槍型

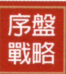
把混戰中的援護交給護衛

由於周圍攻擊的招式稀少，因此在混戰中攻擊時與沒有防備的背後容易被敵人攻擊。這時就選擇接近戰實力堅強的劍或長槍型做為護衛吧。選擇在混戰中可以在自己身邊作戰的接近戰型態，以防止敵人算準破綻攻擊。



讓接近戰型的護衛武將在身旁戰鬥，可以補足太史慈的死角。混戰時就把護衛設定攻擊模式放在身邊吧。

戰略資料 TACTICS DATA



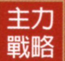
序盤戰略 不斷分散敵人軍團 再以聚力攻擊3收拾

由於初期就能使用的聚力攻擊4之前的攻擊範圍都很狹窄，因此面對敵方大軍就要用跳躍聚力攻擊來打退。敵人一但分散，就用可進行追加攻擊的聚力攻擊3與攻擊前方的聚力攻擊4來作戰。聚力攻擊3對敵方武將也是非常有效的。



聚力攻擊 3

聚力攻擊3的攻擊要盡量往不同方向移動，以捲進更多敵人。藉由追加輸入時的移動，可以進行大範圍攻擊。



主力戰略 追加周圍攻擊 以增加戰術變化

武器的升級之後，就會追加令人期待已久的聚力射擊。由於是以前方為中心的周圍攻擊，因此要以混戰中使用為主。另外，聚力射擊也有浮空效果，希望可以配合敵人落下使用聚力射擊6或是進化無雙攻擊來追加傷害。

聚力射擊





雖然可以攻擊周圍，但對背後的攻擊較薄弱。要小心使用以免被敵人繞到背後。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ○





使動雙鞭左右揮舞或是往前刺出進行攻擊。往前方的攻擊比起周圍攻擊的威力要大得多。

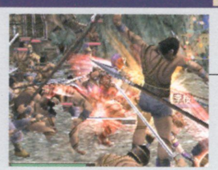
真・無雙亂舞 ○





不斷的揮舞雙鞭並且前進，最後產生衝擊波。捲入周圍的敵人一起爆炸。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ○

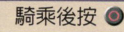


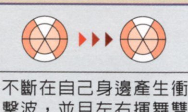


用雙鞭不斷地交互使出刺擊與揮舞等攻擊一邊前進。產生衝擊波捲入周圍的敵人。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ○







不斷在自己身邊產生衝擊波，並且左右揮舞雙鞭。對正面的攻擊薄弱，但是範圍大。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7～9





不斷揮舞雙鞭旋轉並前進。最後一擊與聚力攻擊4動作相同，對前方有著極大的效果。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3



攻擊時的空檔大幅變小，在亂戰時聚力射擊將變得更好用。攻擊次數少這項缺點，藉由提昇的攻擊速度、快速移動而變得可以彌補了。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

招式	按鍵	說明
一般攻擊 1	□	水平揮動右手的鋼鞭。由於是揮到左邊，所以能攻擊到兩側的敵人。
一般攻擊 2	□ X2	將左手的鞭往前方刺出。攻擊範圍狹窄，只能命中前方敵人。
一般攻擊 3	□ X3	以接近一般攻擊1的動作揮動右手的鞭。是涵蓋兩側與前方的攻擊。
一般攻擊 4	□ X4	不停旋轉身體並水平揮動左手的鞭。因為有旋轉，所以後方的敵人也會被打中。
一般攻擊 5	□ X5	往右方揮動雙手的鞭。雖然整體的射程不長，但是連左後方的敵人也能攻擊。
一般攻擊 6	□ X6	雙鞭同時向前方刺出。由於是從兩側揮動，因此攻擊範圍超乎想像的廣。


一般攻擊4


一般攻擊6

聚力攻擊

招式	按鍵	說明
聚力攻擊 1	△	在原地用力踩踏地面產生衝擊波。雖然破綻頗大，但是可以攻擊四周。
聚力攻擊 2	□→△	旋轉一圈同時將左手的鋼鞭往斜上揮動。命中敵人可造成浮空。
聚力攻擊 3	□ X2→△	將雙鞭由上往下砸並同時前進。移動之中可以控制，按△可以追加輸入。
聚力攻擊 4	□ X3→△	用力將雙鞭往前方刺出。攻擊範圍狹小但威力強大，適合一對一時使用。
聚力射擊	□ X4→△	將雙鞭插進地面產生衝擊波。可攻擊以前方為中心的範圍。
聚力攻擊 6	□ X5→△	揮動右手的鞭兩次，最後將雙鞭刺出。範圍雖小，但是可追加輸入。


聚力攻擊3


聚力射擊

其他

招式	按鍵	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按 □	刺出右手的鋼鞭擊飛敵人。招式的攻擊範圍雖小，但射程非常足夠。
跳躍攻擊	×→□	跳躍的同時左右揮動鋼鞭。射程雖短但範圍較廣，容易命中敵人。
跳躍聚力攻擊	×→△	從空中用右手的鞭刺擊地面產生衝擊波。可造成周圍敵人的傷害。
彈開攻擊	L1 + △	往前方強力的刺出雙鞭。雖然只有正面有攻擊效果，但是可涵蓋前方的所有範圍。
騎乘攻擊	騎乘按 □	往左右兩側大幅度的揮動鋼鞭。連續輸入□可以對左右兩側進行最多6次的攻擊。
騎乘聚力攻擊	騎乘按 △	在馬上揮舞雙鞭。軌跡很長，攻擊範圍廣大。可以在騎乘攻擊之後追加輸入。







跳躍聚力攻擊

雖然初速緩慢容易被擊落，但卻是很貴重的大範圍攻擊。

吳

英傑群像 CHARACTER

孫尚香

「哼哼，終於換我孫尚香出場了！」

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

荊州之戰　孫堅軍VS劉表軍 map P240
▼
赤壁逃亡戰　聯合軍VS曹操軍 map P246
▼
合肥之戰　吳軍VS魏軍 map P247
▼
南中侵攻戰　吳軍VS南蠻軍 map P248
▼
夷陵之戰　吳軍VS蜀軍 map P249

PROFILE

Sun ShangXiang

孫堅之女，孫策、孫權之妹。自小就與其兄長一般性格剛強、為人開朗豪爽，是有名的巾幗英雄。喜好武藝，隨身總是帶著弓，因此又被稱為「弓腰姬」。赤壁之戰後，與年紀長她許多的劉備政治結婚，但隨即被孫權召回，離開劉備身邊。婚後被稱為孫夫人。

模組介紹






能力資料 ABILITY DATA

於戰場上輕盈起舞 以多樣的招式擊退敵人

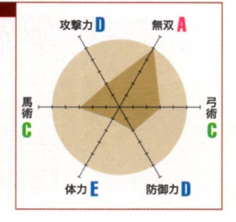
快速的動作，以及使用環狀的武器_圈使出變幻自在的攻擊，是孫尚香最大的特色。雖然圈本身的射程並不長，但藉由投擲與揮舞等招式，使得攻擊可以涵蓋廣大範圍。在一對多的混戰之中可以發揮其真正價值。相對的，她的體力與防禦面較弱，攻擊力本身也不高，因此在難纏的武將戰時，要多使用帶有氣絶與浮空效果的招式。



通常通擊與聚力攻擊有很多都是可以將周圍敵人捲入的招式。可以將敵兵引誘過來再一舉殲滅。

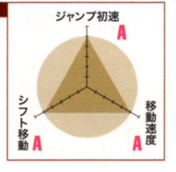
TOTAL ABILITY 總合能力

雖然全般的能力較低，但是無雙能力為A令人注意。在進入武將戰之際，要積極地使用無雙亂舞，彌補其他能力的不足。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動能力在各方面都非常突出，全能力均為A。適合四處移動擾亂敵人的作戰方式。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

圈 可以補足攻擊力的沉重武器也很有用

雖然孫尚香的長處在於攻擊次數的量，但是故意選擇「重」的武器來補足攻擊力也是可行的。孫尚香的攻擊有一大半是周圍攻擊，破綻小的一般攻擊風險也小。尤其是在敵方武將防守堅強的情況下，要克制聚力攻擊使用的次數。



雖然選用「重」的武器會喪失速度，但也能強化攻擊力的弱點。聚力攻擊帶來的大傷害很值得期待。

武器名	夏圈	圓月圈	乾坤圈	日月乾坤圈
基本攻擊力	2	6	10	32
連續攻擊數	4	5	6	6









推薦護衛武將 弓・弩型

用遠距離援護攻擊補足攻擊力

由於孫尚香擁有性能優良的周圍攻擊，因此在混戰中也能安心作戰。在此推薦遠距離型的弓、弩型護衛。由於攻擊力與體力的平衡較佳，因此不會被捲入混戰，也可以補足孫尚香的低攻擊力。



不但不容易被捲入混戰，也能進行安定的援護攻擊。成長之後甚至可以進行一齊射擊等等很有效果的攻擊。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 用衝刺減少聚力攻擊的破綻

雖然孫尚香出招快的招式很多，但聚力攻擊時的破綻很大。在衝進敵方軍隊之際，以衝刺攻擊的氣絶效果阻止敵人的行動非常有效。進入混戰時就以可連續輸入的聚力攻擊3為主力，配合廣範圍攻擊的聚力攻擊4來戰鬥吧。



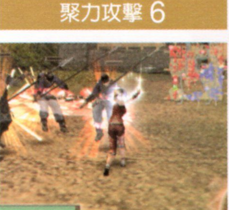
聚力攻擊 3

聚力攻擊3可藉由△的追加輸入，在移動的同時進行攻擊。可以一舉驅散敵軍。結尾的一擊可以攻擊大範圍的敵人。

主力戰略 以聚力攻擊6一次打倒周圍的敵人

一但可以使用聚力攻擊之後的招式，就以上位的聚力攻擊作為主力吧。尤其是聚力攻擊6可以在敵人浮空的狀態之下，以△的追加輸入進行連續攻擊。雖然破綻稍大，但是不論在混戰或是武將戰的時候都很有用處。

聚力攻擊 6

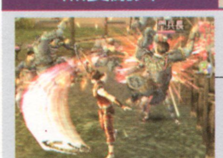




以追加輸入增加在周圍揮舞圈的次數。可以在敵人浮空的狀態之下連續攻擊。

無雙量表滿檔　無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ○

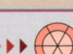




往左右揮舞圈的攻擊與水平斬組合而成的大範圍攻擊。在亂戰中用來擊飛敵人吧。

真・無雙亂舞 ○





往水平方向不斷揮舞著圈，再一躍而起產生龍捲風。是一種可以將自身周圍的敵人捲入的廣範圍攻擊。

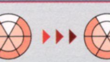
激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ○



一邊揮舞著鋼圈一邊進行攻擊，最後在跳躍的同時產生一陣可以捲入周圍敵人的龍捲風。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ○





連續兩次丟出手上的圈。由於可以涵蓋廣大的攻擊範圍，因此也能給予側面與後方的敵人傷害。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7～9





在一般攻擊的第6段之後，在水平揮動手上的圈進行攻擊。最後的動作與聚力攻擊4相同。

覺醒印取得　無雙覺醒

覺醒印＋ R3

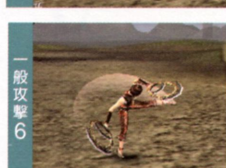


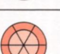
孫尚香發動無雙覺醒時的好處就是聚力攻擊的破綻變小了。藉由不斷使用聚力攻擊，在限制時間到達之前讓敵人一直浮在空中吧。

技表 TECHNIQUE DATA

分類	技名	指令	說明
一般攻擊	一般攻擊 1	□	從右方開始揮動圈。射程雖短，但出招快而且可以攻擊四周。
一般攻擊	一般攻擊 2	□ X2	往左方水平揮動圈。攻擊軌跡與1相近，可以攻擊周圍。
一般攻擊	一般攻擊 3	□ X3	轉身面向後方，同時揮舞雙手的圈。由於是出招快速的周圍攻擊，因此容易命中敵人。
一般攻擊	一般攻擊 4	□ X4	旋轉身體同時水平揮動雙圈。即使是後方的敵人也能確實命中。
一般攻擊	一般攻擊 5	□ X5	往一般攻擊4的反方向橫掃。最多可以到4段，能一次擊倒許多敵人。
一般攻擊	一般攻擊 6	□ X6	朝正面使出迴旋踢。由於是大幅度的扭轉身體，因此也能命中側面敵人。


一般攻擊4


一般攻擊6

分類	技名	指令	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△	一邊側滾一邊攻擊。可以用方向鍵控制移動。朝著敵方軍隊改變移動軌道吧。
聚力攻擊	聚力攻擊 2	□→△	用左手上的圈以大動作將敵人打上空中。雖然有浮空效果，但是出招緩慢。
聚力攻擊	聚力攻擊 3	□ X2→△	身體以水平方向不斷旋轉並前進，往左右兩邊投出雙圈。按△可以追加輸入。
聚力攻擊	聚力攻擊 4	□ X3→△	 朝左右兩邊丟出雙圈。由於飛行軌道很廣，因此可以帶給大範圍的敵人傷害。
聚力攻擊	聚力射擊	□ X4→△	在原地後空翻產生龍捲風。可攻擊以自己為中心的周圍敵人。
聚力攻擊	聚力攻擊 6	□ X5→△	 將雙圈朝水平方向丟出並旋轉。用△追加輸入，最多可以進行4次攻擊。


聚力攻擊3
聚力射擊

分類	技名	指令	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按□	用雙圈交叉攻擊。由於有氣絶效果，所以在衝入敵陣之前要先用這招。
其他	跳躍攻擊	×→□	從上方揮動雙圈。由於是攻擊自己的前方，因此射程短範圍也小。
其他	跳躍聚力攻擊	×→△	在跳躍的同時將圈往前丟出。圈飛行的軌道很廣大，可以捲入廣範圍的敵兵。
其他	彈開攻擊	L1＋△	以廣大的軌道投出雙圈。與聚力攻擊4的軌跡相同，可以進行廣範圍攻擊。
其他	騎乘攻擊	騎乘按□	將手上的圈像迴力標一般丟出。軌道範圍相當大，連後方也能給予傷害。
其他	騎乘聚力攻擊	騎乘按△	軌道本身與騎乘攻擊一樣。在一般攻擊之後可以按△進行追加攻擊。

跳躍聚力攻擊


不只是正下方的敵人，連稍微前方的敵人也能擊中。



吳

英傑群像 CHARACTER

孫堅

文台

「我孫文台之勇猛馳名天下！」

出現條件

吳國武將4人以上
無雙模式破關

PROFILE



孫策、孫權與孫尚香之父。年輕時曾以擊退海盜而聞名，在黃巾之亂中立下功績並嶄露頭角。最後舉兵參與反董卓的聯軍。傾盡心力復興被燒成一片焦土的洛陽城。據傳他在闖入洛陽之際，在古井之中尋獲了傳國玉璽。他立下了吳國建國的基礎，是一個賢明又勇猛的君主。

無雙模式關卡

黃巾之亂　討伐軍VS黃巾軍 map P238
▼
汜水關之戰　聯合軍VS董卓軍 map P239
▼
荊州之戰　孫堅軍VS劉表軍 map P240
▼
赤壁之戰　聯合軍VS曹操軍 map P245
▼
合肥之戰　吳軍VS魏軍 map P247
▼
夷陵之戰　吳軍VS蜀軍 map P249
▼
合肥新城之戰　吳軍VS魏軍 map P252
▼
白帝城之戰　吳軍VS蜀軍 map P253

模組介紹






CHAPTER1

※玉璽　登上皇帝寶座之人才能持有的印信。獲得此物的孫堅認為是上天選擇了他。

能力資料 ABILITY DATA

均衡的能力與直線的攻擊為其特點

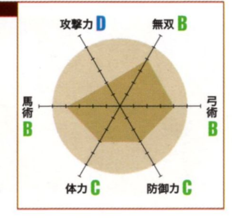
沒有明顯的弱點與均衡的各項能力，不愧為吳國的總帥。在所有能力平均地成長之下，可以對應各種戰局。作為武器的鐵劍雖然射程夠遠，但大多是直線攻擊，有缺乏周圍攻擊的傾向。比起在混戰中戰鬥，以重複進行衝入敵陣馬上脫離的打帶跑戰術較好。



聚力攻擊大多是往前刺出的攻擊，直線軌道的攻擊較多。在混戰中容易被偷襲背後。

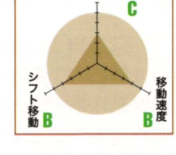
TOTAL ABILITY 總合能力

總合能力的各方面數值都能取得平衡的平均型。由於沒有突出的特徵，所以就用白虎牙、玄武甲與朱雀翼來補強攻擊力、防禦力與體力3方面。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動能力也是如同萬能型角色非常均衡。由於跳躍初速稍慢，所以混戰中要避免跳躍。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

鉄剣 選擇不會降低平均攻擊速度的武器

由於攻擊速度相當平均，為了盡量避免降低攻擊速度，武器要選擇「標準」或是「輕」的。如果只限於敵人反擊較少的序盤，在攻擊力高、附加效果多的條件之下，選用「重」的武器也是可行的。



使用「重」的武器將會使聚力攻擊減緩許多。在反擊與防禦頻率較高的關卡要避免使用。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數	
牙劍	4	4	
狼牙劍	8	5	
天狼劍	12	6	
真天狼劍	34	6	

推薦護衛武將 劍・長槍型

用接近戰型消除混戰的弱勢

為了消除直線攻擊居多的孫堅在混戰中的弱勢，在此推薦接近戰型的劍或長槍型。讓護衛在孫堅的身邊戰鬥，可以阻擋來自背後的敵兵攻擊等，在混戰中容易產生的危險。若是注重周圍攻擊，則選擇杖或是羽扇型也是可以的。



混戰時不要遠離護衛進行戰鬥是一大重點。聚力攻擊之後出現的破綻，可以靠護衛武將的攻擊來掩護。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 用聚力攻擊3的氣絶效果伺機進行追擊

由於攻擊範圍狹窄，因此用一般攻擊+聚力攻擊為主力的作戰較為有利。接近敵方兵團的時候，就用衝刺攻擊驅散敵軍，將兵力分斷之後再攻擊即可。在武將戰時就使用聚力攻擊3的氣絶效果，再以聚力攻擊4進攻吧。



聚力攻擊 3

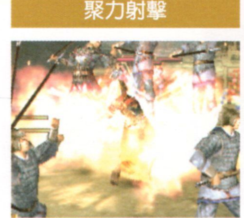
裝備了上級武器之後，追加輸入的次數會增加。最後一擊有氣絶效果，由於能以追擊的方式攻擊，因此在武將戰時很有效果。

主力戰略 用大範圍的聚力射擊增加攻擊方式的種類



一但取得了上級武器，就能使用具有優秀追加攻擊的聚力射擊。在終盤時就使用聚力射擊在混戰中戰鬥吧。與武將的戰鬥，就用聚力射擊使其浮空之後再用進化無雙攻擊這種戰法來進攻吧。

聚力射擊





貫重的周圍攻擊。出招前的破綻相當大，所以要避免裝備「重」的武器。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ◎





向前方揮劍，最後再大幅地往前橫掃。把周圍的敵人一掃而空，攻擊敵方武將吧。

真・無雙亂舞 ◎







將長劍不斷地揮舞同時移動，造成大範圍的爆炸。用來脫離混戰時的危機非常有用。

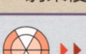
激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ◎

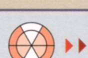




往水平方向不斷攻擊並前進，結尾時在前方造成爆炸。可以一次擊中大範圍的敵人。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ◎







用比一般攻擊時更長的劍的軌跡，左右不斷揮劍。由於發動時間短，因此要在穿越敵陣的同時驅散敵人。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9





不斷的水平揮劍同時前進，最後從背後使出突刺。用來突破前方非常好用。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3

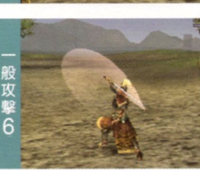


無雙覺醒時的戰法，就是為了有效的使用覺醒時間，所以要盡量別遠離敵人。避免使用會擊飛的攻擊。把敵人打浮空之後用聚力射擊接連段吧。

技　表 TECHNIQUE DATA

分類	技名	操作	説明
一般攻擊	一般攻擊1	□	往斜上方揮劍。由於是從後方揮上去，因此背後的敵人也能打中。
	一般攻擊2	□ X2	將一般攻擊1揮上去的劍往下砍。揮劍的軌跡與一般攻擊1相近。
	一般攻擊3	□ X3	水平方向揮劍。雖然射程沒變化，但是能涵蓋前方的廣大範圍。
	一般攻擊4	□ X4	往前跨步同時水平揮砍。雖然射程不足，但可以全方位攻擊。
	一般攻擊5	□ X5	從左上方揮劍。由於不是從慣用手的方向使出的攻擊，所以射程偏短。
	一般攻擊6	□ X6	將拿在右手的劍由下往上斬。以右側為中心，前方的敵人也會命中。

一般攻擊4



一般攻擊6



分類	技名	操作	説明
聚力攻擊	聚力攻擊1	△	橫迴旋斬的同時往前方衝刺。發動之前花費的時間雖長，但在衝入敵陣時非常有效。
	聚力攻擊2	□→△	從下方小跳躍的同時往上斬。發動之前花費的時間雖長，但是具有浮空效果。
	聚力攻擊3	□ X2→△	一邊揮劍一邊前進。按△可以追加輸入。最後一擊有氣絶效果。
	聚力攻擊4	□ X3→△	轉身背對敵人，在轉身同時將劍往前刺出。範圍射程皆小。
	聚力射擊	□ X4→△	在自己周圍產生爆炸。可以給予大範圍的敵人傷害，有浮空效果。
	聚力攻擊6	□ X5→△	往前用力揮劍。由於對前方的小範圍有效，所以適合一對一的戰局。

聚力攻擊3



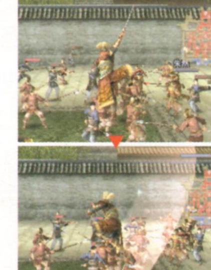
聚力攻擊6



分類	技名	操作	説明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按□	往前方揮劍。由於命中會造成擊飛，所以能用來驅散群聚的敵人。
	跳躍攻擊	×→□	面對前方揮劍。由於跳躍的初速緩慢，所以用小跳躍來出招較好。
	跳躍聚力攻擊	×→△	空中揮劍3次。第1段若是命中，就可以在空中連續命中。
	彈開攻擊	L1＋△	一邊橫向旋轉斬一邊前進。可以利用擊飛效果，從混戰中脱身。
	騎乘攻擊	騎乘按□	將劍往右邊揮。按□可以進行6次攻擊。按△變為聚力攻擊。
	騎乘聚力攻擊	騎乘按△	在馬上左右揮劍。揮劍的軌跡比一般攻擊時更長，攻擊側面的廣大範圍。



跳躍聚力攻擊



若是在混戰中使用，可以一次打中非常多的敵人。



吳

英傑群像 CHARACTER

孫權 仲謀

「孫仲謀…絕不輕易言敗！」

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

夏口之戰 孫堅軍VS黃祖軍 map P244

▼

赤壁之戰 聯合軍VS曹操軍 map P245

▼

合肥之戰 吳軍VS魏軍 map P247

▼

合肥新城之戰 吳軍VS魏軍 map P252

▼

白帝城之戰 吳軍VS蜀軍 map P253

PROFILE

Sun Quan

孫堅之子，孫策之弟。由於兄長孫策驟然逝世，年僅19歲就繼承了父兄遺志，最後建立了吳國。在曹操以統一天下為目標率領大軍進攻而來之際，與劉備聯手戰勝了曹操的80萬大軍。20年之後登基成為吳國皇帝。其積極任用賢能之人的政治手腕與卓越的外交策略，深得部屬的信賴。

模組介紹






CHAPTER 1

能力資料 ABILITY DATA

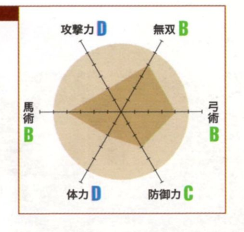
以均衡的各項能力對應各種戰局

孫權是一個在攻擊力與移動力等方面，所有能力都相當平衡的武將。雖然攻擊以直線為主體，但是以劍身頗長的鐵劍所使出的聚力攻擊非常優秀，可以活躍於任何戰況之中。沒有任何突出的能力這部分，藉由裝備道具或是人物成長加強欲強化的能力，應該可以提升為更優秀的武將。

孫權使用的武器是雙面開鋒的長劍。不只是單一方向，藉由左右揮動長劍，可進行廣範圍的攻擊。

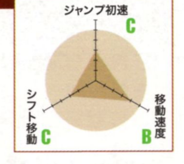
TOTAL ABILITY 總合能力

由於總合能力均衡，沒有明顯弱點，因此可以輕鬆的戰鬥。全能力中以馬術、弓術與無雙值最高。稍微偏低的攻擊力與體力就以白虎牙和朱雀翼來補強。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

全體的數值都在平均以上。其中由於移動力偏高，因此若是裝備了神速符，即可更加發揮這項長處。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

鉄劍 序盤重視攻擊力之後逐漸減輕重量

孫權的攻擊速度平平。在武器重量為「重」的場合，破綻較為明顯，不過在被反擊的機會非常少的序盤中，裝備重視攻擊力的武器也是可行的。由於在高難度的關卡，被反擊打斷動作的機會將增加許多，因此最好換成「輕」的武器。



裝備重量為「重」的武器的場合，聚力射擊與聚力攻擊6的破綻將會很大。盡量選擇「標準」以下的裝備吧。

武器名	積刃劍	大積刃劍	皇狼劍	白炎皇狼劍
基本攻擊力	3	7	11	34
連續攻擊數	4	5	6	6






推薦護衛武將 杖・羽扇型

以周圍攻擊支援孫權

孫權的聚力攻擊大部分都是直線的攻擊，因此建議護衛武將要選擇擅長周圍攻擊的較好。利用周圍攻擊，可以攻擊孫權沒有打到的敵人，尤其是在裝備了破綻較大的「重」武器時更是有效。



雖然杖跟羽扇型護衛不是很耐打，但是可以將周圍敵人捲入的攻擊在混戰中非常有用。護衛的等級提昇之後，將會變得更加可靠。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 要脫離險境 就使用跳躍聚力攻擊

因為初期武器缺乏周邊攻擊的關係，在混戰中能發揮效果的就只有跳躍聚力攻擊。藉由往地上發射的衝擊波，可以從被包圍的狀態中逃出。在一對一的武將戰中可進行追加輸入，配合具有氣絕效果的聚力攻擊3作為主力戰鬥即可。



聚力攻擊 3

揮舞著長劍並大幅前進。由於最後使出的上段攻擊具有氣絕效果，因此能使得武將戰的進行變得較為有利。

主力戰略 以聚力射擊為主體 武將戰則使用進化無雙攻擊



在與敵方軍團戰鬥的場合，以聚力射擊來進攻比較有利。由於爆風可以打飛敵人，所以能夠以追擊一口氣殲滅之。此外由於聚力攻擊6也有擊飛效果，因此適合用來打散敵方軍勢。武將戰就以進化無雙攻擊來進攻吧。

聚力射擊



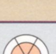


聚力射擊的破綻雖大，但是廣大的攻擊範圍與浮空效果非常便利。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ○







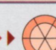
由斜方向往水平方向揮動長劍。由於移動距離很短，所以要將敵人引過來再使用較佳。

真・無雙亂舞 ○











將長劍左右揮舞並落下閃電。雖然移動的距離短，但閃電是大範圍攻擊所以無妨。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ○



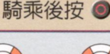


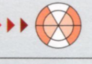


不斷地水平揮劍同時前進，並且對周圍產生雷擊。能帶給相當大範圍的敵人傷害。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ○

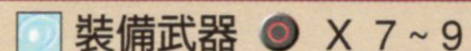






從右側面往左側面揮動長劍。由於攻擊時間短，所以就用在驅散敵方集團的時候吧。

進化攻擊



裝備武器 ○ X 7~9





將劍左右揮動3次，之後再聚力由上方往下直劈。最後一擊有氣絕效果。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3

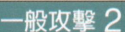


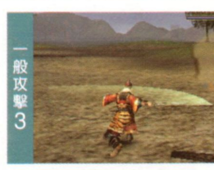
聚力攻擊出招之前的破綻消失，聚力射擊和聚力攻擊6的連續發動變為可行的。由於連進化無雙攻擊的破綻都消失了，因此在把敵人打浮空之後就進化無雙攻擊來追打吧。

技　表

TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	指令	範圍	說明
一般攻擊 1	□		從左下將劍揮過右上方。由於是斜斜地往旁邊揮動，因此可攻擊大範圍。
一般攻擊 2 	□ X2		將揮到右上方的劍，再度揮往左下方。攻擊範圍本身與1相近。
一般攻擊 3	□ X3		一般攻擊3是把長劍水平橫砍。可以攻擊前方180度內的敵人。
一般攻擊 4	□ X4		將劍揮過左上方。範圍上來講，以左方較容易命中，右側則較為薄弱。
一般攻擊 5	□ X5		與一般攻擊3相近，將劍橫向揮動以彌補一般攻擊4漏掉的範圍。
一般攻擊 6	□ X6		向前方用力的橫掃長劍。雖然破綻比其他一般攻擊大，但是涵蓋前方180度的範圍。



一般攻擊3



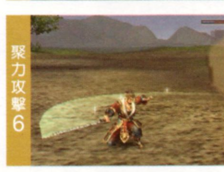
一般攻擊6

聚力攻擊

技名	指令	範圍	說明
聚力攻擊 1	△		原地用力踩踏地面，產生衝擊波。雖然是周圍攻擊，但是出招前的破綻相當大。
聚力攻擊 2	□→△		從下段開始往上揮劍，將敵人打上空中。出招之前所花的時間稍長。
聚力攻擊 3	□ X2→△		在前進的同時一邊揮劍，最後一擊由上段往下砍。可追加輸入，也有氣絕效果。
聚力攻擊 4	□ X3→△		左右揮劍之後，再從上段攻擊，可以將敵人擊飛。
聚力射擊	□ X4→△		在原地不斷旋轉，並且在前方產生爆炸。不但是大範圍攻擊，而且會造成浮空。
聚力攻擊 6	□ X5→△		一邊橫向旋轉一邊揮舞長劍，把敵兵擊飛。由於前進幅度很大，所以射程也長。



聚力攻擊4



聚力攻擊6

其他

技名	指令	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按 □		以橫向揮砍的劍法將前方的敵人一掃而空。在接近敵方集團之際使用，將敵兵擊飛吧。
跳躍攻擊	×→□		跳躍之中向下方揮劍。射程頗短，幾乎只能攻擊正下方的敵人。
跳躍聚力攻擊	×→△		以落地時的衝擊波攻擊周圍敵人。由與在武將戰中使用容易被擊落，所以對敵兵較有用。
彈開攻擊	L1 + △		用劍往下直劈，再回身使出水平橫斬。可用來在陷入包圍時反擊敵人。
騎乘攻擊	騎乘按 □		如畫圓一般往右側揮劍。藉由追加輸入，也可以往左方攻擊。
騎乘聚力攻擊	騎乘按 △		從左側面往右側面畫圓一般的揮動。可以從騎乘攻擊之後追加輸入。

跳躍聚力攻擊





如果輸入跳躍的時候輕一點，就不容易被擊落。

吳

英傑群像 CHARACTER



呂蒙

子明

「我呂子明將賭上性命戰鬥！」

出現條件

吳國武將2人以上
無雙模式破關

無雙模式關卡

吳郡之戰 孫策軍VS聯合軍 map p241
▼
赤壁之戰 聯合軍VS曹操軍 map p245
▼
合肥之戰 吳軍VS魏軍 map p247
▼
南中侵攻戰 吳軍VS南蠻軍 map p248
▼
樊城之戰 聯合軍VS蜀軍 map p249

PROFILE

Lu Meng

侍奉孫策與孫權的勇士。原本是個與學問無緣的武將，但是在孫權向他說明了學問的重要之後奮發向學。由於本身就是個認真努力的人，因此在短時間內就學得許多知識，成為文武雙全之將。長輩魯肅看到他的表現相當欣慰，稱讚他「已非吳下阿蒙」。曾立下許多的戰功，並在荊州生擒關羽。

模組介紹

CHAPTER 1

能力資料 ABILITY DATA

運用強力的招式 發揮超越自身能力的戰力

呂蒙雖然是在戰鬥面、移動面的能力均在平均值的萬能型武將，但實際上藉由高性能的招式，使他可以發揮超過能力值的戰力。其特徵是擁有許多長射程的招式，可以攻擊大範圍的敵人，而且在被包圍之際也不容易陷入危機。攻擊力以總傷害來補足，防禦力則是藉由採取不容易受到攻擊的戰法，即可充分的彌補了。

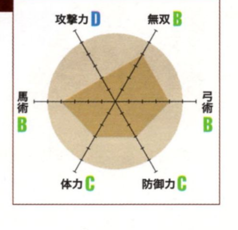


一般攻擊的攻擊範圍廣大，比起一對一戰，對集團的作戰更能發揮他的強勢。是作一個缺點稀少，容易使用的武將。

TOTAL ABILITY

總合能力

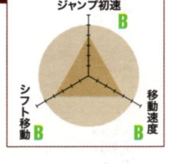
在大部分的能力都高於平均值的情況之下，偏低的攻擊力特別醒目。在角色成長之前，裝備白虎牙來補足攻擊力，在戰場上積極的打倒武將並蒐集道具吧。



MOVEMENT ABILITY

移動能力

雖然呂蒙的外表看來似乎笨重，但是每一種移動能力都頗高，可以進行敏捷的行動。側移動也很容易使用，防禦面相當優秀。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

戟 留意與敵集團之戰鬥 盡量以輕武器作戰

戟的優點在於其長度，揮舞起來的攻擊範圍非常的大。一般攻擊的場合，由於會攻擊自己的四周，因此即使是被包圍也不用擔心。但是考慮到如果以一般攻擊連打，敵人就不會倒地，因此要選擇攻擊速度較快的「標準」或「輕」的武器。

因為射程很長，所以連遠一點的敵人也能命中。攻擊範圍也很大，因此即使是被包圍，出招也不會被打斷。

武器名	斷戟	武器名	剛斷戟	武器名	虎顎	武器名	白虎顎
基本攻擊力	4	基本攻擊力	8	基本攻擊力	12	基本攻擊力	36
連續攻擊數	4	連續攻擊數	5	連續攻擊數	6	連續攻擊數	6
							

推薦護衛武將 劍型

聚力攻擊的追擊就交給他吧

一但以聚力射擊為攻擊主軸，追擊浮空敵人的狀況就會增加，因此選擇可以在近處進行追加攻擊的劍型護衛比較好。不只是在武將戰，在集團戰也是以追擊呂蒙攻擊對象以外的敵人為多，可以很有效率的攻擊敵方集團。



在武將戰使用聚力射擊之後，就等護衛武將追擊吧。呂蒙若是可以繞到敵方武將背後夾擊就更好了。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 以攻擊範圍廣大的聚力攻擊3一舉擊潰敵軍

在序盤，聚力攻擊3將會是主力招式。攻擊範圍比一般攻擊3還大，也可以不斷改變方向把敵方集團捲入進行攻擊。再加上最後的攻擊命中之後會造成敵人氣絕，所以在對付敵方武將的時候，就反覆使用聚力攻擊3吧。

聚力攻擊 3

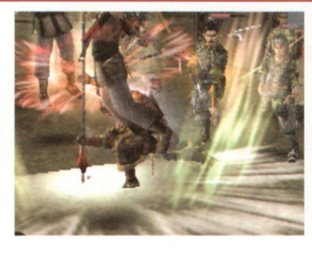




從一般攻擊2到聚力攻擊3的連段有點困難。還沒習慣之前就先在不會被敵人包圍的位置發動吧。

主力戰略 在混戰實用聚力射擊一口氣減少敵人數量

呂蒙成長之後，就以聚力射擊為中心進行戰鬥吧。由於可以攻擊全方位，因此若是在敵兵集團的中央使用，就能一口氣減少許多敵兵。在敵兵數量減少後的武將戰時，就以聚力攻擊3、追加輸入、進化無雙攻擊進攻吧。



聚力射擊

由於被衝擊波擊中的敵兵會浮空，因此只要重複使用聚力射擊來追擊就行了。追擊的時機並不容易算準，因此要多練習才能打中。

無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙量表滿檔

無雙亂舞 ◎





左右橫掃長戟連續攻擊。一但放開按鈕或是無雙量表歸零，就會先突刺之後再橫掃一次。

真・無雙亂舞 ◎











跟無雙亂舞一樣左右不斷橫掃，最後前進一大步發出衝擊波，將敵兵擊飛。

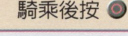
激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ◎



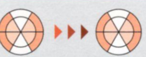


攻擊速度雖然稍慢，但是與真_無雙亂舞相同，在左右橫掃之後以衝擊波作為結束。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ◎







用纏繞著鬥氣的戟，在馬的左右兩側揮舞。由於打不到正面，因此要改變方向再使用。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7~9





一般攻擊5之後，再接著以一般攻擊3、4、5、6進行全部9段的連續攻擊。

無雙覺醒

覺醒印取得

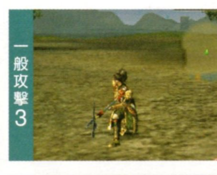
覺醒印+ R3



聚力攻擊的破綻較大的呂蒙，在無雙覺醒之後性能大幅提昇。對武將可以用聚力攻擊2之後接空中連段，對集團則以聚力攻擊4、聚力射擊連續使用進行攻擊。

技　表 TECHNIQUE DATA

類別	技名	指令	範圍	說明
一般攻擊	 一般攻擊 1	□		從左方往右揮動戟進行攻擊。攻擊範圍廣，能擊中全方位的敵人。
一般攻擊	 一般攻擊 2	□ X2		從右方大幅地往左回斬。攻擊範圍大，可以捲入許多敵人。
一般攻擊	一般攻擊 3	□ X3		一般攻擊2之後，順勢轉身面向後方，用戟的後端往前刺出。
一般攻擊	一般攻擊 4	□ X4		從一般攻擊3面向後方的狀態往右轉身，同時用戟的利刃橫砍。
一般攻擊	一般攻擊 5	□ X5		用戟橫掃敵人腳下的高度。這個攻擊一樣是涵蓋前方很大的範圍。
一般攻擊	一般攻擊 6	□ X6		一邊前進一邊由右往左橫掃擊飛敵人。用來重整態勢的招式。


一般攻擊3


一般攻擊5

類別	技名	指令	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△	從手上往前射出火球。火球在前進一小段距離後爆炸，將周圍敵兵擊飛。
聚力攻擊	聚力攻擊 2	□→△	蓄力之後由右方往左上揮戟。可以對被擊中的敵人進行追擊。
聚力攻擊	聚力攻擊 3	□ X2→△	往前方連續3次攻擊，藉由追加輸入最多可以連打7段。最後的攻擊命中可造成氣絶。
聚力攻擊	聚力攻擊 4	□ X3→△	蓄力之後橫掃長戟，將敵人擊飛。蓄力的期間破綻頗大。
聚力攻擊	聚力射擊	□ X4→△	用戟的前端刺在地面上，造成衝擊波。可以一次攻擊周圍所有敵人。
聚力攻擊	聚力攻擊 6	□ X5→△	迴轉跳躍的同時，將戟從左往右揮。可以將敵人擊飛。


聚力攻擊2


聚力攻擊6

類別	技名	指令	範圍	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按□		手持長戟進行衝撞。可以一口氣撞倒大範圍的敵人，在衝鋒的時候非常有用。
其他	跳躍攻擊	×→□		在空中往下攻擊。命中地上的敵人之後，落地可以再用一般攻擊進行追擊。
其他	跳躍聚力攻擊	×→△		轉身一圈同時往前進，將戟插向地面放出衝擊波帶來傷害。
其他	彈開攻擊	L1＋△		揮動長戟將周圍的敵人彈飛出去。攻擊範圍廣大，能一次捲入許多敵人。
其他	騎乘攻擊	騎乘按□		握住戟的尾部，往右側砍下。接著連續按□就會左右交互攻擊。
其他	騎乘聚力攻擊	騎乘按△		在左右兩側各進行一次威力強大的縱砍，接在騎乘攻擊之後也可以使用。

跳躍聚力攻擊





攻擊時會稍微移動，所以要在遠一點的地方使出。



出現條件

用凌統無雙模式破關

無雙模式關卡

夏口之戰　黃祖軍VS孫策軍 map P244

▼

赤壁逃亡戰　聯合軍VS曹操軍 map P246

▼

合肥之戰　吳軍VS魏軍 map P247

▼

樊城之戰　聯合軍VS蜀軍 map P249

▼

夷陵之戰　吾軍VS蜀軍 map P249

PROFILE

Gan Ning

過去曾經是江賊的首領，在長江沿岸作案行搶。後來又跟隨過劉表、黃祖，但是由於不滿他們的待遇而投向孫權。曾經進行衝入魏軍內部擾亂敵人，使同伴得以成功撤退的大膽策略。急性子又有膽識加上直腸子的個性，使他深受部下愛戴。鈴鐺是他的註冊商標。

模組介紹

能力資料 ABILITY DATA

能力雖然優秀 但技能有缺陷的大器晚成型

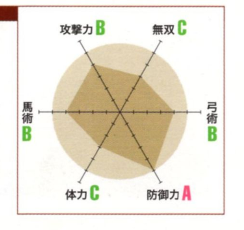
全體的能力都頗高，平衡性亦佳。但是有許多特殊的招式難以使用。因為他雖然在招式的攻擊與移動等速度方面非常優秀，但在攻擊範圍方面的缺點使他在與敵方集團作戰時容易陷入苦戰。若是取得攻擊次數多的武器，就可以使用強力的聚力射擊與聚力攻擊6，發揮他真正的價值。



攻擊力與移動的能力都在平均值以上。迅速的前往戰場，作為先鋒奪力殺敵正是他的強項。

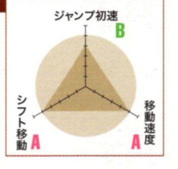
TOTAL ABILITY 總合能力

無雙與體力在平均程度。記好會出現點心和仙酒的寶箱，讓他重點式的成長。在序盤讓他裝備朱雀翼、青龍膽上戰場即可。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

全體能力均高，移動速度與側移動速度都屬於較高的那一類。積極地使用防禦和移動攻擊對方的破綻吧。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

刀 依據交戰的武將選擇武器的重量

由於是單手使用的刀，因此揮動的速度很快。但是攻擊招式之中有許多攻擊範圍狹小與破綻大的招式，因此使用「重」的武器將伴隨著危險。在與敵方武將作戰的場合，為了減少破綻，就選擇「標準」或是「輕」的武器吧。



雖然也有許多使用體術的豪邁攻擊，但是體術技的攻擊力與速度卻是與武器的基本能力相關的。

武器名	甲刀	甲牙刀	霸江	霸海
基本攻擊力	5	10	16	38
連續攻擊數	4	5	6	6
				

推薦護衛武將 劍・長槍型

讓護衛武將攻擊被擊飛的敵兵

對甘寧而言，建議使用進行接近戰的護衛武將。由於序盤並不擅長集團戰，因此只要跟劍、長槍型的護衛武將出戰就好。在可以使用聚力射擊之後，就讓護衛武將攻擊被擊飛的敵兵，自己則是專心攻擊敵方武將。



序盤時一邊用聚力攻擊1攻擊敵人一邊等待護衛武將，等他追上來之後再換成聚力攻擊3吧。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 用可以穿越敵陣的聚力攻擊1穿梭在戰場上

由於序盤缺少全方位攻擊的招式，因此跟敵方集團作戰會有危險。在敵人聚在一起的狀況下，使用聚力攻擊1穿過集團的內部進行攻擊，帶給敵人傷害。對敵方武將則是用聚力攻擊3的追加輸入攻擊來應戰。



聚力攻擊 1

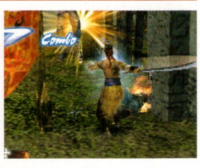
一邊奔跑一定的距離一邊左右揮刀攻擊，在集團的前方使用就可以突破敵陣。穿越集團之後，在從另一邊重複同樣的動作即可。

主力戰略 以高性能的聚力射擊將敵集團一舉擊破

一但可以使用聚力射擊，就可以在敵方集團之中大開殺戒。由於可以對全方位進行攻擊，加上可以追擊浮空的敵人，因此只要對敵方武將使用就可以連同周圍的敵人一起打倒。追擊使用聚力攻擊6來代替亦可。

聚力射擊





在爆炸的同時將全方位的敵人打浮空。重複使用這招，別讓敵方武將落地。

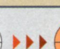
無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

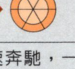
無雙亂舞 ◎




橫擺著刀進行高速移動。由於移動速度太快無法順利轉彎，因此用來脫逃就好。

真・無雙亂舞 ◎



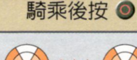
橫擺著刀高速奔馳，一但放開按鈕或是無雙量表歸零，就會用刀刺地面發出衝擊波攻擊。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ◎




與真・無雙亂舞一樣，快速奔跑之後用刀刺地面發出衝擊波進行攻擊。攻擊範圍更廣，衝進敵陣中使用吧。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ◎






用纏繞著鬥氣的刀在馬的兩側不斷往上揮砍。只要無雙量表還沒歸零，動作就會一直持續下去。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9




在一般攻擊6之後，追加使出迴旋踢、右方橫斬、左方橫斬3段攻擊。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3

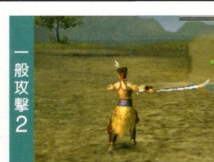


甘寧發動無雙覺醒之後，招式的動作變快，因此最\好在裝備「重」的武器時能加以活用。尤其是在武將戰的時候，用一般攻擊3與5的連發來封鎖對方的反擊，以高攻擊力來進行壓制應該會非常有效。

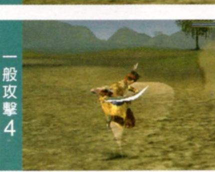
技　表　TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技	指令	說明
一般攻擊 1	□	從右側往左下揮刀。雖然有效範圍平平，但左右的攻擊範圍稍窄。
一般攻擊 2	□ X2	從左方往右揮刀橫砍。攻擊範圍大，能攻擊前方的大範圍。
一般攻擊 3	□ X3	把刀直直刺出。雖然可以攻擊較遠的敵人，但是完全不能攻擊左右兩邊。
一般攻擊 4	□ X4	一邊前進一邊使出迴旋踢。被一般攻擊3打中的敵人幾乎都會再被踢中。
一般攻擊 5	□ X5	與一般攻擊2相同的橫斬。攻擊範圍也一樣，能一次攻擊許多敵人。
一般攻擊 6	□ X6	最後再像一般攻擊3一般往正面突刺攻擊。會造成擊飛。



一般攻擊2



一般攻擊4

聚力攻擊

技	指令	說明
聚力攻擊 1	△	一邊奔跑一邊左右揮舞著刀。由於會奔跑一定的距離，因此要在稍遠的地方使用。
聚力攻擊 2	□→△	將對手往上砍，使其高高地飛起。可以對落下的敵人追加攻擊。
聚力攻擊 3	□ X2→△	上下揮刀連續攻擊，一般是4次，藉由追加輸入可以增加到8次。
聚力攻擊 4	□ X3→△	聚力後將刀轉一圈除了後方幾乎都能吹到。
聚力射擊	□ X4→△	使勁揮刀旋轉將近一整圈。除了正後方以外的方位都能涵蓋。
聚力攻擊 6	□ X5→△	將刀往上揮的同時，從地面發出強大的氣勁。可以進行全方位大範圍的攻擊，非常的強。



聚力攻擊3

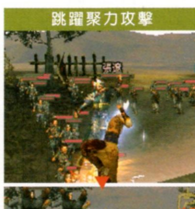


聚力攻擊6

其他

技	指令	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□	 借奔跑之勢使出膝頂。只能攻擊正面的敵人，破綻也大。
跳躍攻擊	×→□	 揮刀往下直砍。由於攻擊很難達到下方，因此用來擊落馬上的敵人比較適合。
跳躍聚力攻擊	×→△	往下攻擊之後，對浮空的敵人進行連續3段攻擊。追加輸入可以增加到7段攻擊。
彈開攻擊	L1＋△	橫向揮刀將敵人擊飛。特徵是攻擊範圍跟聚力攻擊4一樣大。
騎乘攻擊	騎乘按□	由下往上揮刀。可以使出最多6次左右交互攻擊。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△	進行左右各一次與一般攻擊同樣的攻擊。可以擊飛敵人這一點較為有利。

跳躍聚力攻擊





由於最初的攻擊位置較低，所以也能用來對付地上的敵人。



吳

「看我黃公覆把敵人打得落花流水！」

黃蓋 公覆

PROFILE

Huang Gai

侍奉孫家歷經孫堅、孫策、孫權3朝的老將。在曹軍攻吳之際，與周瑜共同進行「苦肉計※」，自願承受鞭打。佯裝成因為這個理由而想倒戈投向曹軍，藉此接近曹操。隨後對曹軍發動奇襲，引導吳軍在赤壁之戰中獲得勝利。雖然性格豪爽且大膽，但其實是個內心善良的人。

出現條件

吳武將3人以上無雙模式破關

無雙模式關卡

黃巾之亂　討伐軍VS黃巾軍 map P238

▼

荊州之戰　孫堅軍VS劉表軍 map P240

▼

赤壁之戰　聯合軍VS曹操軍 map P245

▼

南中侵攻戰　吳軍VS南蠻軍 map P248

▼

白帝城之戰　吳軍VS蜀軍 map P253

模組介紹



※苦肉計　不惜讓自己受苦以搏取對方信任的計策。這個故事就是其由來。

能力資料 ABILITY DATA

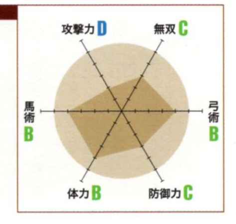
用鋼鞭粉碎一切 以壓倒性的力量自豪

黃蓋是個憑藉著炸彈攻擊與高防禦力，將大群的敵人清除的武將。雖然鋼鞭攻擊的射程十分足夠，但是使用時的移動距離短，出招時的破綻也大。雖然不擅長混戰，但是只要進入一對一戰鬥，就可以用最自豪的怪力讓對手無法招架。另外，也有多樣的炸彈攻擊，可以不單是用力量型的作戰方式戰鬥。

炸彈可以說是黃蓋特獨有的特殊攻擊。可以進行放在原地、投擲等不同方式的攻擊。

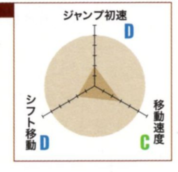
TOTAL ABILITY 總合能力

黃蓋的特徵就是體力相當高，在強大體力的作用下，即使是不斷受到攻擊也繼續能將敵人掃平。藉由以道具強化其攻擊力，使其成為更好用的武將吧。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動力全體而言均低。藉由裝備道具、鎧甲或是神速符等方式補強其弱點吧。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

鞭 為減少破綻 要以「輕」的武器為優先

由於黃蓋是威力型武將，因此用鞭進行的攻擊破綻相當大。用重量為「重」的武器時，破綻將會更大，會帶給敵兵趁隙攻擊的機會。雖然最理想的狀況是裝備攻擊力高重量又輕的武器，但是即使沒有「輕」的武器也可以用「標準」的武器來戰鬥。



即使是使用「重」的武器，若是在難易度3左右的關卡就不會有問題。但是若在難易度4以後的關卡就容易受到反擊了。

武器名	鐵鞭	鐵碎鞭	斷河鞭	斷海鞭
				
基本攻擊力	4	8	12	36
連續攻擊數	4	5	6	6

推薦護衛武將 劍・長槍型

用護衛武將的攻擊來彌補破綻

由於黃蓋本身並不是以攻擊次數取勝的武將，因此容易受到反擊。若是考慮到將會在大軍之中作戰的狀況，護衛武將建議使用長槍或劍型護衛。讓護衛武將在自己身旁作戰，在混戰時有很高的機會能反擊那些想要趁隙攻擊的敵兵。



利用護衛武將的進攻造成敵武將無法攻擊的狀態，再用強力的鋼鞭進行攻擊。適合用來跟出招次數較多的敵武將作戰。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 用聚力攻擊1的炸彈從遠方消耗敵兵

在序盤，可以將周圍敵人捲入攻擊的招式非常少，在混戰時大多處於不利的狀態。首先一但發現敵方的集團，就用聚力攻擊1投擲炸彈，先行給予傷害再進行突入。接著使用具有擊飛效果的聚力攻擊3，盡量分散敵人的隊伍。



聚力攻擊 1

按2次△可以將聚力攻擊1的炸彈往前丟出。對遠距離的敵人很有效果。要記得往沒有我方武將的地方丟。



主力戰略 平時使用聚力射擊 武將戰時則發動無雙覺醒

使用在前方產生爆炸的聚力射擊來殺進敵陣。聚力射擊的攻擊範圍雖然不如聚力攻擊6，但是出招快速這一點較為有利。另外由於對付難度較高的武將時大多會遭受反擊，因此要發動無雙覺醒加上聚力攻擊6來挑戰。



聚力射擊





雖說破綻較小，但整體來看攻擊速度是偏慢的。在武將戰的時候就使用無雙覺醒吧。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ○







左右揮舞鋼鞭並前進。由於鋼鞭本身非常巨大，因此可以不斷擊倒前方180度內的敵人。

真・無雙亂舞 ○







大幅的揮舞鋼鞭進行攻擊，再加上往前方灑出無數個炸彈，引起大範圍的爆炸。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ○

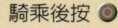




不斷左右揮舞鋼鞭橫掃敵軍，最後將炸彈一齊發射，以前方為中心產生大範圍爆炸。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ○







在馬上左右揮舞鋼鞭。由於是往左右兩邊畫圓一般的揮舞，因此可以擊飛周圍的敵人。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7～9





從上段不斷揮舞鋼鞭，最後大力地橫掃作為結束。可以擊飛前方的敵兵。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3



攻擊時的破綻可以藉由無雙覺醒所提昇的速度來彌補。連續使用聚力射擊與聚力攻擊6進行攻擊吧。在武將戰則是用上述兩種攻擊把武將打浮空，再用進化無雙攻擊來打倒對方。

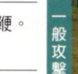


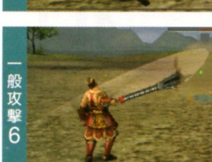


技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技	指令	範圍	說明
一般攻擊 1	□		從右側往左方揮動鋼鞭。由於移動距離短，所以射程稍嫌不足。
一般攻擊 2	□ X2		將揮到左方的鋼鞭再度往右方揮動。可以橫掃前方180度內的敵人。
一般攻擊 3	□ X3	 	將鋼鞭高舉並往下揮動的攻擊。由於是直線攻擊，因此範圍較狹窄。
一般攻擊 4	□ X4	 	接續一般攻擊3，由上段往下揮動鋼鞭。移動距離更加提昇。
一般攻擊 5	□ X5		從上段揮動鋼鞭。連續使出一般攻擊3~5之後，會移動相當長的距離。
一般攻擊 6	□ X6		蓄力之後，將鋼鞭水平揮過左後方。雖然破綻稍大，但是擁有很大的攻擊範圍。





一般攻擊3

一般攻擊6

聚力攻擊

技	指令	範圍	說明
聚力攻擊 1	△		放置一個炸彈，再次按下△則會將炸彈丟出。炸彈的震波對自己也會造成傷害。
聚力攻擊 2	□→△		用裝有盾牌的左拳把敵人打浮空。出招雖慢，但是在序盤可以用來作為連段的起始。
聚力攻擊 3	□ X2→△		不斷使出左右踢腿同時一邊前進，最後再以左拳攻擊。按△可以追加輸入。
聚力攻擊 4	□ X3→△		使盡全身之力往前揮出鋼鞭。攻擊範圍雖小但射程較長。
聚力射擊	□ X4→△		用鋼鞭敲擊地面產生震波，是很貴重的周圍攻擊，也具有浮空效果。
聚力攻擊 6	□ X5→△		用腳猛採地面射出的破片攻擊自己的周圍。在黃蓋的招式之中是範圍最廣的。



聚力攻擊4



聚力攻擊6

其他

技	指令	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□		一邊衝刺一邊用左肩衝撞。雖然範圍狹小，但是受到反擊的風險也很少。
跳躍攻擊	×→□		在空中揮動鋼鞭。用小跳躍使出此招，可以用來打破敵方武將的防禦。
跳躍聚力攻擊	×→△		跳躍之後往前丟出炸彈。炸彈對護衛武將與我方的同伴也會造成傷害。
彈開攻擊	L1＋△		招式的動作本身跟一般攻擊3相近，但可以擊飛相當大範圍的敵人。
騎乘攻擊	騎乘按□		第1段往右方，第2段則是往左側揮鞭。最多可以使出6次的攻擊。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△		往右像畫圓一般地揮舞鋼鞭。在一般攻擊之後發動，即可連左方都攻擊。

跳躍聚力攻擊





在同伴較多的地方要盡量避免使用。



孫策

伯符

「讓我孫伯符全力以赴吧!!」

出現條件

用孫權無雙模式破關

PROFILE

Sun Ce

孫堅之子、孫權與孫尚香之兄。在父親於劉表的荊州之戰中喪命之後投靠袁術，向袁術借調3千兵力親自率領作戰。最後脫離了袁術建立了獨自的勢力，勢如破竹地平定江東，有如疾風怒濤一般，人人尊稱他為「小霸王」。身邊聚集了以周瑜為首的許多優秀人才，為吳國的建立打下基礎。

無雙模式關卡

- 黃巾之亂　討伐軍VS黃巾軍 map P238
- 汜水關之戰　聯合軍VS董卓軍 map P239
- 荊州之戰　孫堅軍VS劉表軍 map P240
- 吳郡之戰　孫策軍VS聯合軍 map P241
- 孫策幻影戰　孫策軍VS幻影軍 map P243
- 夏口之戰　孫權軍VS黃祖軍 map P244

模組介紹



※小霸王　與漢高祖皇帝・劉邦爭奪天下的項羽之外號。表示能跟項羽匹敵。

能力資料 ABILITY DATA

運用體術作戰 異於常人的武將

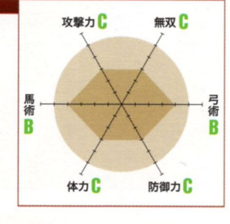
用手上的雙棍與體術相互配合，有著許多特技一般的動作是孫策的特色。棍的射程雖然不長，但是在快速的攻擊，與使用跳躍或踢等運用拳腳功夫的招式之下，攻擊能涵蓋相當大的範圍。雖然攻擊力與防禦力較為一般，但兼具移動速度與優秀的技能，可以應付各種戰況，是個有深度的角色。



不只是藉由武器進行攻擊，藉由運用各種打擊與踢擊等格鬥招式，無論是武將戰或是混戰均能對應自如。

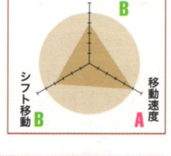
TOTAL ABILITY 總合能力

孫策是速度型武將，同時總合能力也頗高並均衡。自由使用快速的招式與優秀的能力，可以說是不論何種狀況均能有所表現的武將。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動能力全體在平均以上，其中移動力更是特高。由於速度可以補足射程的不足，因此對付大隊人馬也不會陷入苦戰。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

棍 使用輕量武器維持速度 發揮既有的優勢

為了發揮速度，最好是裝備「標準」以下的武器。由於攻擊發生速度基本上是很快的，因此就算裝備了「重」的武器也能維持足夠的速度。但是由於經常會受到反擊打斷動作，因此要避免使用破綻大的技能。



若是裝備「標準」或是「輕」的武器，聚力攻擊時的破綻就會變小。只要避免「重」的武器就沒問題了。

武器名	旋棍	旋括棍	小霸王	霸王
基本攻擊力	4	8	12	36
連續攻擊數	4	5	6	6






推薦護衛武將 劍型

用接近戰較強的護衛武將來殲滅敵人

對運用速度作戰的孫策而言，衝入敵方陣勢中作戰的情況較多。若是希望提昇殲敵的速度，只要選擇同樣是接近戰類型的持劍護衛即可。若是打算接出最長的連段，那麼選擇弓或杖型，讓他們專心援護攻擊也是不錯的方法。



讓接近戰型的護衛武將在孫策身旁戰鬥，以提昇混戰中殲滅敵人的速度，同時可以防止背後的偷襲。

戰略資料 TACTICS DATA

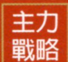
序盤戰略 使用聚力攻擊4 將敵兵與武將一並擊破

要迅速減少敵兵的數量，建議使用聚力攻擊4。不但破綻小，而且不斷地揮舞雙棍還可以傷害全方位的敵人。就連在包含敵方武將的混戰之中使用聚力攻擊4也能夠完全壓制對手。至於一對一戰鬥，則使用集中一點進行攻擊的聚力攻擊3來壓制吧。



聚力攻擊 4

雖然聚力攻擊出招之前會有一瞬間的破綻，但是比起高階的聚力攻擊算是很小了。要多多使用聚力攻擊4作為攻擊的主力。



主力戰略 用聚力射擊減少敵兵 以聚力攻擊6打倒武將

一但取得了高等的武器，就把主力攻擊的招式換成聚力射擊吧。這是一招以自己前方為中心，可以捲入周圍敵人的攻擊。在與敵方大將的對戰中，用聚力射擊讓對方浮在空中，再用可以連續輸入的聚力攻擊6進行追擊吧。



聚力射擊

在前方引起爆炸，給予周圍的敵人傷害。具有浮空效果，若是裝備了「輕」的武器，就可以連續進行追擊了。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊



無雙亂舞 ◎



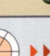




左右揮舞雙棍並前進。最後旋轉身體上升，攻擊周圍的敵人。

真・無雙亂舞 ◎







不斷揮舞雙棍攻擊。在大步前進發出衝擊波之後，擊出帶有火焰的一拳。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ◎





左右大幅揮舞雙棍，再往前跨一大步發出衝擊波攻擊，最後往前打出火焰拳。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ◎





在馬上左右揮棍攻擊。雖然對前方無法造成傷害，但是可以打散周圍的敵兵。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9





一般攻擊的段數增加。在第6段以後依然不斷揮舞著雙棍前進，最後全身旋轉攻擊敵人。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋R3

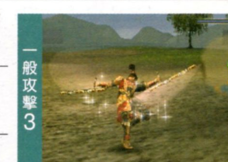


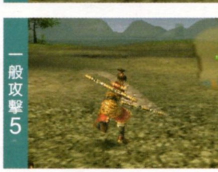
使用無雙覺醒之後，原本破綻大的聚力射擊也能快速攻擊了。另外，用來還擊的聚力攻擊6也變得高速化，可以在短時間內連打相當多次。

技　表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	指令	說明
一般攻擊 1	□	移動全身並揮動左右雙棍。從左側往前方揮出，可以涵蓋所有方位。
一般攻擊 2	□ X2	接在一般攻擊1之後，從右側揮動棍棒。連續使用可以攻擊大範圍。
一般攻擊 3	□ X3	將雙棍合併往前刺出。雖然範圍不大，但是對前方射程較長。
一般攻擊 4	□ X4	往前使出迴旋踢。藉由同時前進彌補射程的不足。
一般攻擊 5	□ X5	將左手棍棒以大幅度的動作往右方揮過去。雖然射程頗短，但是攻擊範圍可以彌補這一點。
一般攻擊 6	□ X6	往前方使出飛踢，裝備進化武器時，會變成蓄力的動作。

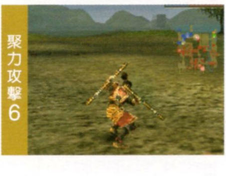

一般攻擊3


一般攻擊5

聚力攻擊

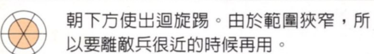
技名	指令	說明
聚力攻擊 1	△	右腳往前踏步，產生衝擊波。雖然破綻大，但是可以攻擊周圍的敵人。
聚力攻擊 2	□→△	在後空翻的同時將敵人踢上空中。雖然出招的時間較長但是有浮空效果。
聚力攻擊 3	□ X2→△	揮舞著雙棍前進。按△可以追加輸入，最後再使出迴旋踢攻擊。
聚力攻擊 4	□ X3→△	一邊旋轉棍棒一邊前進。由於會不斷捲入周圍的敵人並前進，所以攻擊範圍頗大。
聚力射擊	□ X4→△	往前揮出會爆炸的一拳，以爆風帶給周圍傷害。破綻雖然稍大但是相當好用。
聚力攻擊 6	□ X5→△	蓄力之後往前打擊敵人。由於可以連續攻擊，因此適合一對一作戰時使用。

聚力攻擊4

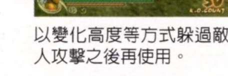

聚力攻擊6

其他

技名	指令	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□	旋轉身體使出迴旋踢。由於可以攻擊大範圍的敵人，因此在衝入敵陣混戰時非常有用。
跳躍攻擊	×→□	朝下方使出迴旋踢。由於範圍狹窄，所以要離敵兵很近的時候再用。
跳躍聚力攻擊	×→△	急速降落到地面造成傷害。被敵人包圍的時候非常有用。
彈開攻擊	L1＋△	伸出雙手所拿的棍棒往前不斷旋轉並跳起來。將前方以及周圍的敵人掃倒。
騎乘攻擊	騎乘按□	左右揮舞雙棍。按□追加輸入最多可以使出連續6段攻擊。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△	往左側或右側使出連續踢。可以在騎乘攻擊之後連續輸入。

跳躍聚力攻擊



以變化高度等方式躲過敵人攻擊之後再使用。

魏 吳 蜀 他
孫策 伯符
武器 劍 槍 棍 薙刀 扇 斧 爪 鐵笛 槌 鞭 圈 戟 矛 刀 杖 戈 錘 拳 他

大喬

「我是大喬，有什麼需要我幫忙的嗎？」

出現條件

用孫策無雙模式破關

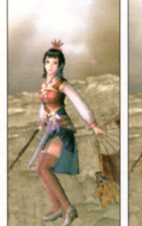
PROFILE Da Qiao

喬玄之女，與其妹小喬並稱「江東二喬」，是一對有著閉月羞花之容的姊妹花。在孫策與周瑜攻陷荊州的皖城時被俘虜，在此因緣之下最後與孫策成親。使用大型武器・鐵扇馳騁在戰場上，但是她其實性格溫和不喜好爭鬥。

無雙模式關卡

黃巾之亂 討伐軍VS黃巾軍 map P238
▼
汜水關之戰 聯合軍VS董卓軍 map P239
▼
荊州之戰 孫堅軍VS劉表軍 map P240
▼
吳郡之戰 孫策軍VS聯合軍 map P241
▼
夏口之戰 孫權軍VS黃祖軍 map P244

模組介紹






能力資料 ABILITY DATA

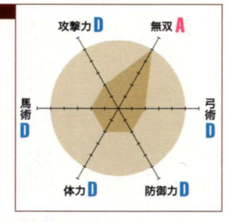
以輕巧的動作戲弄敵兵

大喬的特徵就是快速的移動速度以及出人意表的行動。雖然基本攻擊的範圍狹小，但是藉由把鐵扇丟出來回飛舞，也可以進行長射程的攻擊。另外，由於擁有許多將周圍敵人捲入的攻擊，因此反而適合在混戰中發揮實力。但是，因為防禦力與體力偏低，因此要增加出招的次數，別讓敵人有反擊的餘地。

用捲入周圍的攻擊一口氣殲滅敵兵。比起一對一，大喬更適合對付多人的陣勢作戰。

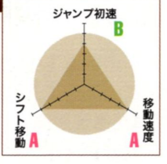
TOTAL ABILITY 總合能力

雖然總合能力上，體力與攻擊力、防禦力等能力整體上偏低，但是無雙能力相當突出。就由快速出招回擊或是使出無雙亂舞，以彌補各項能力的劣勢。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動能力非常優秀，尤其是移動速度A令人注目。即使身陷重圍也能利用速度來脫逃。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

鉄扇 使用輕量武器發揮速度讓敵人無暇反擊

由於大喬的體力偏低，因此封鎖敵人的反擊能力相當重要。選擇「標準」或是「輕」的武器作為基本，用沒有破綻的攻擊方封鎖敵人的行動吧。另外，若是若是遇到需要用沉重而攻擊力高的武器時，則要避免使用破綻大的招式。



藉由使用「輕」的武器提昇速度，以封鎖敵人的攻擊。「重」的武器則是在覺得攻擊力不足的時候再換上。

武器名	櫻扇	紫禁扇	喬美	喬美麗
基本攻擊力	2	6	10	32
連續攻擊數	4	5	6	6
				

推薦護衛武將 長槍型

建議使用擅長接近戰的長槍型護衛

由於混戰的場合較多，因此建議使用適合在敵群中作戰的長槍型。讓護衛武將在身邊作戰，藉以掩護聚力攻擊後或是攻擊被反彈的僵直時間。由於連續攻擊也非常強力，因此可以彌補大喬的攻擊力這一點也很重要。



讓武將掩護聚力攻擊期間的破綻。在敵方武將不斷防禦的場合，也可以用連續攻擊或是從背後攻擊來解除對方防禦。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 序盤的主力為聚力攻擊4

序盤裝備的武器、櫻扇能使用的最大攻擊——聚力射擊作為攻擊的主軸吧。聚力攻擊會往前方飛行同時擊中左右兩邊的敵人，攻擊範圍相當大，同時也具有將敵兵擊飛的效果，可以在混戰中陷入危機時用來扭轉局面。



聚力攻擊 4

由於是一邊移動一邊攻擊，因此能涵蓋相當大的範圍。出招之前破綻相當小也是重點之一。用來作為接近敵方陣勢的攻擊也很有效。

主力戰略 取得高階武器用周圍攻擊作為主力

一但取得了比櫻扇更高階的武器，就是發揮大喬本領的時刻了。用捲入周圍敵軍的聚力射擊與聚力攻擊6衝進敵陣吧。若是敵陣中有敵方武將坐鎮，則要避免使用破綻大的聚力攻擊6，而是用聚力射擊持續分散敵人，再以聚力攻擊3集中攻擊。

聚力攻擊 6





聚力攻擊6是一招能將周圍捲入的好招式。破綻雖大，但是攻擊範圍廣大。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞

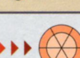




往前方丟出鐵扇進行攻擊。兩把鐵扇在前方繞圈，攻擊周圍敵人之後回到大喬手上。

真・無雙亂舞







把手上的鐵扇往前丟出，讓鐵扇旋轉進行攻擊，橫掃周圍的敵人，最後發射火球。

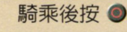
激・無雙亂舞 接近護衛武將按



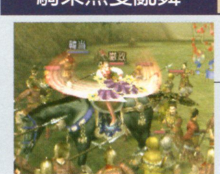


將鐵扇往前方射出，捲入大範圍敵兵的攻擊。最後往前方射出一個特大的火球。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按







左右旋轉鐵扇並射出。雖然無法攻擊前方的敵人，但是將左右敵兵擊飛的效果絕佳。

進化攻擊

裝備武器 X 7～9





將鐵扇張開，一邊旋轉身體一邊進行攻擊。最後使出跟一般攻擊6一樣繞到敵人後方的招式。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋R3

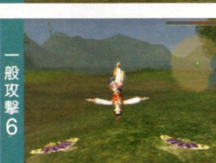


可以更加強化大喬的廣範圍攻擊。原本破綻大的聚力攻擊6也變得更加快速，即使是在敵方武將坐鎮的陣勢中使用，也不會受到反擊。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	指令	說明
一般攻擊1	□	往左前方揮動作左手的鐵扇。射程與攻擊範圍雖小，但出招快速。
一般攻擊2	□ X2	往前揮動右手的鐵扇。接在一般攻擊1之後使出，可以涵蓋所有方位。
一般攻擊3	□ X3	將雙手高舉的鐵扇在胸前交錯並往前揮動。對左右兩側的敵人也有效果。
一般攻擊4	□ X4	大喬一邊旋轉一邊揮舞鐵扇。攻擊範圍雖然不大，但是可以攻擊全方位的敵兵。
一般攻擊5	□ X5	接續在一般攻擊4之後繼續旋轉攻擊。可以使接近過來的敵兵重心不穩。
一般攻擊6	□ X6	往後方跳躍空翻同時攻擊周圍的敵人。若是在敵人身邊使用，有可能會繞到敵人背後。



一般攻擊3

一般攻擊6

聚力攻擊

技名	指令	說明
聚力攻擊1	△	往前方射出火球。火球的速度雖慢，但是爆炸之後可以給予周圍的敵人傷害。
聚力攻擊2	□→△	用鐵扇將敵人打到空中。雖然出招的時間較長，但是之後可以進行追擊。
聚力攻擊3	□ X2→△	揮舞著鐵扇一邊前進。按△可以增加攻擊次數。
聚力攻擊4	□ X3→△	張開拿著鐵扇的雙手往前方飛行並攻擊敵人。從一開始就能使用的好招。
聚力射擊	□ X4→△	在自己周圍產生衝擊波的攻擊。範圍雖然不大，但是可以攻擊全方位的敵人。
聚力攻擊6	□ X5→△	揮舞鐵扇引發龍捲風攻擊周圍敵人。射程比聚力射擊更長。

聚力攻擊1



聚力射擊

其他

技名	指令	說明
衝刺攻擊	跑7步以上按□	用鐵扇交疊護住前方飛身衝撞。由於移動距離長，因此可以用來牽制接近過來的敵人。
跳躍攻擊	×→□	將鐵扇張開作為雙翼俯衝而下。不光是前方，連左右的敵人都能捲入。
跳躍聚力攻擊	×→△	在跳躍狀態之下往地上發射火球。飛行距離與範圍都不是很大。
彈開攻擊	 L1＋△	往前方滑翔將敵兵一舉擊飛。可以用來脫離被包圍的狀態。
騎乘攻擊	騎乘按□	第1段是右方，第2段則是左方連續的使出攻擊，可以攻擊左右兩側的敵人。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△	往前丟出鐵扇，被丟出的鐵扇在大範圍繞行大喬的周圍之後回到大喬手中。後方的敵人也能一起命中。

跳躍聚力攻擊





若是能確實的命中敵人，則可以朝敵軍的陣勢發動攻擊。









吳

小喬



出現條件

用周瑜無雙模式破關

無雙模式關卡

泗水關之戰 聯合軍VS董卓軍 map P239

荊州之戰 孫堅軍VS劉表軍 map P240

吳郡之戰 孫策軍VS聯合軍 map P241

夏口之戰 孫權軍VS黃祖軍 map P244

赤壁之戰 聯合軍VS曹操軍 map P245

PROFILE

Xiao Qiao

喬玄之女，與其姊大喬兩姊妹以美貌並稱「江東二喬」名滿天下。在孫策與周瑜攻陷荊州的皖城時被俘虜，在此因緣之下最後與周瑜成親。與姊姊一樣使用大型武器・鐵扇戰鬥，但是由於她天真無邪加上不懂世事，因此不能體會戰爭的殘酷。但是也因此而有初生之犢不畏虎的氣勢。

模組介紹

能力資料 ABILITY DATA

以出乎意料的攻擊 彌補能力上的不足

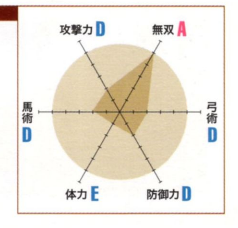
小喬的攻擊力、防禦力還有體力都非常低。但是她的高移動能力、攻擊速度與攻擊範圍廣大的武器足以輕鬆的彌補這些缺點。由於一般攻擊沒有破綻攻擊範圍又大，因此就算被敵人包圍也能輕易取得先機。另外由於聚力攻擊接在一般攻擊之後容易命中敵人，還有許多擊飛敵人的招式，因此面臨混戰的場面依然能夠確保自身的安全。



雖然可愛的動作也是小喬的魅力之一，但是隨著招式的不同，破綻可能會非常大。要能視狀況選擇招式。

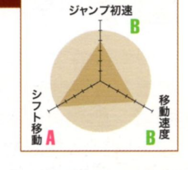
TOTAL ABILITY 總合能力

由於作為戰鬥主軸的體力、攻擊力、防禦力均低，因此在前期要慎重的作戰。讓她裝備朱雀翼、白虎牙、玄武甲，使其能力有所成長。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

由於移動方面的3項能力都非常高，因此行動非常靈敏。若是裝備了神速符，就算是不騎馬也沒關係。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

鉄扇 廣大的攻擊範圍 以及毫無空隙的攻擊間隔

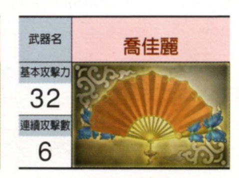
張開後的鐵扇再加上不斷揮舞的招式動作，使得小喬的攻擊沒有死角。藉由招式間極短的一般攻擊，可以進行範圍與速度兩全的攻擊。雖然有射程較短這項缺點，但是可藉由聚力攻擊的投擲來克服。攻擊範圍比外表看起來更加廣大。



由於許多招式項是跳舞一般的旋轉，因此可以擊中全方位的敵人，在混戰中非常強勢。若是用一般攻擊，則就算使用沉重的武器也不會被打斷。

武器名	桃扇	天宮扇	喬佳	喬佳麗
基本攻擊力	2	6	10	32
連續攻擊數	4	5	6	6



推薦護衛武將 劍・長槍型

讓護衛武將待在身旁當保鑣

對於體力、防禦力皆低的小喬而言，在招式的破綻中被攻擊是非常危險的。因此要選擇可以放在身旁攻擊接近過來的敵兵，並擅長近距離戰的劍或長槍型護衛。由於此類型的護衛會積極攻擊敵方武將，所以這邊只要負責補上最後一擊即可。



雖然聚力攻擊容易受到敵方武將的反擊，但是如果身旁有護衛武將就能阻止其行動，可以安心使用。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略　用一般攻擊連打克服混戰

一般攻擊強力的小喬最適合一般攻擊連打的戰法。若是攻擊次數只有4的武器，只要一邊改變方向一邊重複使用一般攻擊3，即使是在混戰之中也能把敵兵全部掃倒。若是想要先與敵兵拉開距離，就用聚力攻擊4把敵人擊飛吧。



聚力攻擊 4

用聚力攻擊4會把鐵扇前後丟出攻擊敵人。由於丟出扇子後可以按方向鈕改變飛行的軌道，因此可以進行全方位攻擊。

主力戰略　裝備強力武器用聚力攻擊3衝進敵陣

一但取得了強力武器之後，一般攻擊連打的效果就會更顯著，敵兵的話可以在短時間內就殲滅。對付武將時就以破綻小的一般攻擊進攻，確認命中之後再接上聚力攻擊3或是聚力射擊。聚力射擊之後就再用一般攻擊追擊吧。

聚力射擊



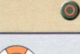


雖然攻擊範圍小但是有浮空效果。由於可以進行追擊，因此對武將相當有效。

無雙量表滿檔　無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞　◎



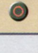


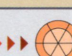


在空中縱向旋轉後以鐵扇攻擊，在將扇子丟出。鐵扇會在接近地面的地方旋轉並攻擊敵兵。

真・無雙亂舞　◎







在空中旋轉攻擊之後，在著地的同時產生衝擊波，將周圍的敵兵一口氣擊飛。

激・無雙亂舞　接近護衛武將按 ◎

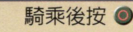






雖然威力稍弱，但是與真_無雙亂舞相同在空中旋轉之後發出衝擊波。在敵方陣勢的中央降落吧。

騎乘無雙亂舞　騎乘後按 ◎







往馬的兩側交互丟出鐵扇攻擊。在無雙量表歸零或是放開按鈕之前會一直重複攻擊。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9





在一般攻擊6之後繼續揮舞鐵扇。藉由追加輸入最多可以增加攻擊次數到3次。

覺醒印取得　無雙覺醒

覺醒印＋ R3



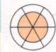
覺醒之後即使受到攻擊也不會僵直。這對小喬而言是最大的利點。由於不會受到敵兵的連續攻擊，因此能減少體力的消耗。在與強力的武將作戰之際使用吧。

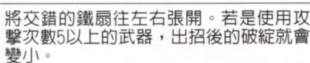


技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技	指令	說明
一般攻擊1	□	將左手的鐵扇由右方往左揮動。右手的鐵扇也有攻擊的判定，能擊中右側後方。
一般攻擊2	□ X2	與一般攻擊1相反，將右手的鐵扇由左向右揮。左手的鐵扇一樣有攻擊判定。
一般攻擊3	□ X3	將雙手的鐵扇在正面交錯揮動。在交錯之前可以攻擊身體的側面。
一般攻擊4	□ X4	將交錯的鐵扇往左右張開。若是使用攻擊次數5以上的武器，出招後的破綻就會變小。
一般攻擊5	□ X5	將兩把鐵扇一併向上揮動，並同時稍微跳起來。破綻相當小。
一般攻擊6	□ X6	從一般攻擊5的狀態之下張開鐵扇，一邊旋轉攻擊同時降落。





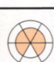

一般攻擊4



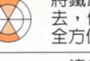
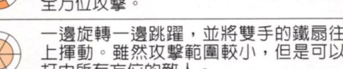
一般攻擊6

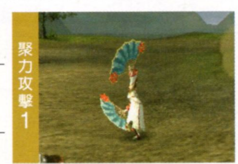
聚力攻擊

技	指令	說明
聚力攻擊1	△	用雙手的扇子交互拍打，最後的攻擊命中後會造成氣絕。連打按鈕可以增加攻擊次數。
聚力攻擊2	□→△	往上揮動鐵扇，將敵人打浮空。落下來的敵人可以用一般攻擊追擊。
聚力攻擊3	□ X2→△	往前方將鐵扇上揮之後，往前後兩邊丟出鐵扇。藉由追加輸入可以讓往上揮的次數增加。
聚力攻擊4	□ X3→△	將鐵扇往前後丟出，雖然是直線飛行出去，但是只要改變面對的方向就能進行全方位攻擊。
聚力射擊	□ X4→△	一邊旋轉一邊跳躍，並將雙手的鐵扇往上揮動。雖然攻擊範圍較小，但是可以打中所有方位的敵人。
聚力攻擊6	□ X5→△	將兩把鐵扇合併，在空中一邊前滾翻一邊揮舞鐵扇。按鈕連按可以增加旋轉次數。





聚力攻擊1



聚力攻擊3

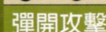
其他

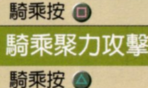
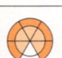
技	指令	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按 □	邊往前衝一邊將鐵扇往前刺出。出招之後會跌倒，在站起來之前都是破綻。
跳躍攻擊	×→□	將鐵扇左右張開，在橫向旋轉的同時降落下來。對下方的敵兵也容易命中。
跳躍聚力攻擊	×→△	像飛機的螺旋槳一樣旋轉著，並且在空中衝刺。揮舞著鐵扇進行攻擊。
彈開攻擊	L1 + △	將鐵扇往前後方丟出的攻擊，與聚力攻擊4相同，按方向鈕可以改變扇子的飛行軌道。
騎乘攻擊	騎乘按 □	將兩把扇子往馬的左右兩邊交互丟出。最多可進行左右共計6次的攻擊。
騎乘聚力攻擊	騎乘按 △	將兩把鐵扇往正面丟出。由於鐵扇會飛往馬的側面，因此也能命中兩側的敵人。









跳躍聚力攻擊

若是在低空出招，就能擊中地上的敵兵。

吳

英傑群像 CHARACTER

周泰

幼平

「……周幼平，出發了……」

出現條件

吳軍武將1人以上無雙模式破關

PROFILE

Zhou Tai

原本是個江賊，但是後來為孫策效命，在合肥之戰之中孫權遭到追殺的時候，為救孫權身受重傷，因而在高大的身軀上留下了許多刀疤，孫權有感於周泰對他的忠誠，因此對他特別禮遇。平時雖然沉默寡言但為人忠義，即使是為了主人而身陷危機也在所不辭。

無雙模式關卡

吳郡之戰 孫策軍VS聯合軍 map p241

¥

赤壁之戰 聯合軍VS曹操軍 map p245

¥

南中侵攻戰 吳軍VS南蠻軍 map p248

¥

夷陵之戰 吳軍VS蜀軍 map p249

¥

白帝城之戰 吳軍VS蜀軍 map p253

模組介紹







能力資料 ABILITY DATA

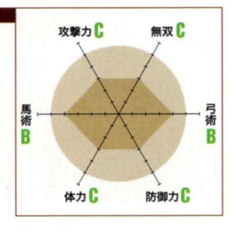
擁有零缺點的能力 拔刀術的高手

用收在刀鞘中的弧刀使出拔刀術的周泰，擁有作為一個武將而言相當標準的能力。雖然沒有特別值得一提的能力，但均衡的能力就是最大的武器。由於招式中以弧刀攻擊前方大範圍的招式很多，可以安定的展開戰鬥，因此非常容易使用。由於武將本身能力安定，所以武器與招式的選擇也比較多，可以選擇喜歡的方式進行戰鬥也是其優點之一。

不論是哪一個攻擊都非常便利值得信賴。雖然一般攻擊的連打就已經很強，但是如果使用聚力攻擊就可以更有效率的打倒敵人。

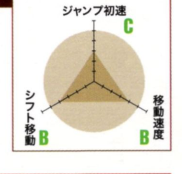
TOTAL ABILITY 總合能力

在戰鬥中最主要的攻擊力、體力、防禦力和無雙，每一種能力都在平均水準。在成長之前讓他裝備朱雀翼或玄武甲，先鞏固防禦面就能安心作戰。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動速度、側移動均擁有平均以上的能力。由於很容易繞到敵人背後，因此也適合專攻對方破綻的戰法。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

弧刀 刀鋒銳利 射程亦長

弧刀雖然是收在刀鞘中使用，但周泰可以用超越一般拔刀的揮刀速度進行攻擊。此外周泰使用的弧刀的刀刃很長，即使是單手用的刀但仍然擁有廣大的攻擊範圍。雖然依照不同戰法有所差異，但基本上由於揮刀快速，即使使用「重」的武器也很少有陷入不利的狀況。



由於攻擊時的動作的關係，一般攻擊1對右側的攻擊範圍很小。要破壞壺或是木箱的時候，就先以左前方對著目標再攻擊吧。

武器名	弧刀	迅弧刀	曉	宵
基本攻擊力	4	8	12	36
連續攻擊數	4	5	6	6






推薦護衛武將 杖型

讓護衛武將堅守後方

對前方的攻擊強力但是缺乏後防可能是周泰最大的弱點。建議在這時與其選擇會自由行動的劍或長槍型護衛，不如用會在後方支援的杖型護衛。杖型護衛的攻擊命中之後常常可以封鎖敵人的行動，因此比起弓、弩型的護衛更令人安心。



杖型護衛可以凍結敵人，等級若是提昇還可以擊飛周圍的敵人。趁護衛武將料理小兵之際，對武將發動攻擊吧。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 重複使用一般攻擊是最基本也是最強的攻擊

由於一般攻擊有很多都是往前方大範圍的橫斬，從破綻的大小來看，重複使用一般攻擊的戰法是最適合的。如果是攻擊次數4的武器，就重複使用一般攻擊3來消滅敵軍吧。對付武將的話，使用能造成氣絶的聚力攻擊3是最有效的。



聚力攻擊3

攻擊範圍稍窄，難以捲入複數的敵人是最大的難題。在對武將使用的場合，就先把武將以外的敵兵先減少吧。

主力戰略 用聚力射擊將敵人捲到空中追打

攻擊次數一但增加之後，就挑戰使用聚力射擊吧。由於可以將敵人打浮空追擊，在武將戰時特別有用。對付敵方集團的時候不要衝入敵陣，而是以聚力射擊慢慢削弱敵人的數量。追擊以一般攻擊或是聚力攻擊3較為適合。



聚力射擊

雖然攻擊範圍稍窄，但是可以打浮空追擊這一點非常吸引人。由於對側面或是後方的攻擊沒有防備，因此要取好位置或是用護衛武將做好防備。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ◎





使出肉眼無法看清的無數斬擊，最後快速的前進一大步，與敵人擦身而過並斬殺敵人。

真・無雙亂舞 ◎





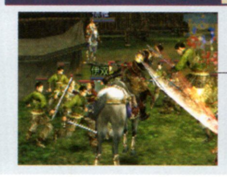
無數的斬擊之後，收刀入鞘並往前放出衝擊波。還可以追加使出居合斬。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按◎




與真・無雙亂舞一樣，在亂舞的最後持刀放出衝擊波，最後以居合斬作結尾。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按◎


往馬的右側揮刀數次之後，最後從左側往右側正面橫掃。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7~9




一般攻擊6之後，可以追加居合斬。追加輸入最多可以連續3次，共計使出9次的快斬。

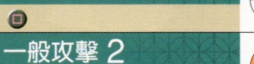
覺醒印取得 無雙覺醒

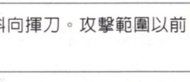
覺醒印＋ R3

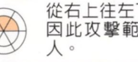


利用招式速度變快的優勢，連續使用高威力的居合斬吧。若是持有對應進化無雙的武器，只要連續使用8次的居合斬，就可以一口氣削減大量體力。

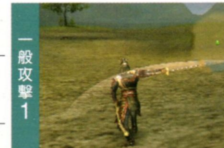
技表 TECHNIQUE DATA

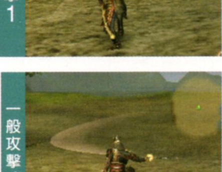


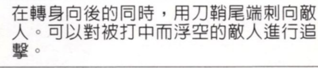
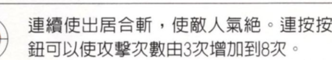
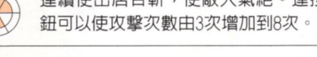
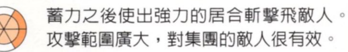
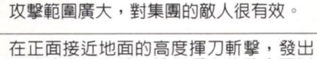





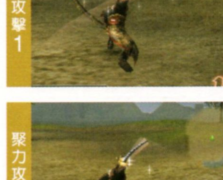
分類	技名	指令	說明
一般攻擊	一般攻擊 1	□	拔出收在鞘中的刀，往右上方揮過。可以命中正左方的敵人。
一般攻擊	一般攻擊 2	□ X2	在一般攻擊1將刀揮到右邊的狀態下，現在往左邊水平橫斬。
一般攻擊	一般攻擊 3	□ X3	從左方往右上斜向揮刀。攻擊範圍以前方較廣。
一般攻擊	一般攻擊 4	□ X4	從一般攻擊3的動作再往左方跳躍，並且一個轉身往右揮刀。
一般攻擊	一般攻擊 5	□ X5	從右上往左下斜斬。由於攻擊偏縱向，因此攻擊範圍稍窄無法命中兩旁的敵人。
一般攻擊	一般攻擊 6	□ X6	以接近一般攻擊1的角度從左往右上方疾速揮刀。被打中的敵人會往旁邊擊飛。





分類	技名	指令	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△	把刀鞘拿向前，一邊前進的同時在一瞬間使出由右到左，再由左到右的2次快斬進行攻擊。
聚力攻擊	聚力攻擊 2	□→△	在轉身向後的同時，用刀鞘尾端刺向敵人。可以對被打中而浮空的敵人進行追擊。
聚力攻擊	聚力攻擊 3	□ X2→△	連續使出居合斬，使敵人氣絶。連按按鈕可以使攻擊次數由3次增加到8次。
聚力攻擊	聚力攻擊 4	□ X3→△	蓄力之後使出強力的居合斬擊飛敵人。攻擊範圍廣大，對集團的敵人很有效。
聚力攻擊	聚力射擊	□ X4→△	在正面接近地面的高度揮刀斬擊，發出衝擊波進行攻擊。被打浮空的敵人可以進行追擊。
聚力攻擊	聚力攻擊 6	□ X5→△	前進一大步並使出強勁的刺擊。追加輸入之後雖然出招變慢，但是會附加無法防禦與陰屬性。













分類	技名	指令	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按 □	往前滑行並使出居合斬，可以擊飛敵人。
其他	跳躍攻擊	×→□	在空中往下揮刀橫掃。由於不容易命中地上的敵人，因此適合用來對付騎馬的敵人。
其他	跳躍聚力攻擊	×→△	在空中使出3連斬。由於第一下斬擊往下的射程較長，因此也能打到地上的敵人。
其他	彈開攻擊	L1 + △	大幅度的由左往右揮刀橫掃。一次攻擊前方所有敵人。可以擊飛敵人。
其他	騎乘攻擊	騎乘按 □	往馬的右側揮刀攻擊。追加輸入之後最多可以攻擊6次。
其他	騎乘聚力攻擊	騎乘按 △	蓄力之後，從馬的左側到右側往前橫掃。被打中的敵人會被擊飛。





若是在跳躍之後立即使出，就可以加在空中連段中。



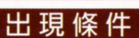


英傑群像 CHARACTER

凌統



「我是凌公績。讓你久等了。」



一開始即可使用

PROFILE Ling Tong

凌操之子。其武藝高強甚至與張遼不相上下。在他為孫權效命的父親被甘寧殺害之後，繼承了父親的工作。之後與成為孫權麾下的甘寧在酒宴中同桌的時候，凌統企圖殺死甘寧。之後兩人一直互相仇視，但是在一次戰鬥中凌統被甘寧所救，從此兩人和解。為人重信義，在合肥之戰雖然損失了300個部下，最後仍然成功保護了孫權。

無雙模式關卡

吳郡之戰 孫策軍VS聯合軍 map P241

夏口之戰 孫權軍VS黃祖軍 map P244

赤壁之戰 聯合軍VS曹操軍 map P245

合肥之戰 吳軍VS魏軍 map P247

夷陵之戰 吳軍VS蜀軍 map P249










能力資料 ABILITY DATA

擁有壓倒性的速度 用速度壓倒敵人

凌統雖然攻擊力稍高，體力偏低，但是最值得一提的是他的速度。使用雙截棍進行攻擊的破綻極小，不論是對付武將會是對付敵方大軍都不容易受到反擊。但是相對的，由於射程非常短，衝入敵軍陣勢之中作戰就是他的基本戰法。不過話雖如此，凌統擁有許多在戰場上來去自如移動的招式，即使是陷入混戰中也能順利作戰。

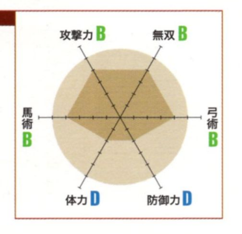


就算被敵人包圍，也可以利用快速的技能或是移動速度來逃脫。是一個能對應各種戰鬥型態的萬能武將。

TOTAL ABILITY

總合能力

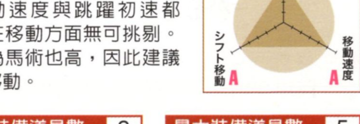
體力與防禦力以外的能力均有平均以上的數值。體力就裝備朱雀翼，防禦力就用玄武甲來克服弱點，如此一來，就能讓他成為一個萬能的武將了。



MOVEMENT ABILITY

移動能力

移動速度與跳躍初速都快，在移動方面無可挑剔。但因為馬術也高，因此建議騎馬移動。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

棍 靈活運用 速度最快的武器

雙截棍是一種可以用招式以及移動範圍來補救其攻擊範圍狹窄的武器。為了在混戰中避免遭受反擊，武器的重量就選擇「標準」或是「輕」的吧。若是以攻擊力為優先而選擇了「重」的武器，就要減少聚力攻擊的次數，用一般攻擊一路打到底吧。

用高速的攻擊不給敵人任何反擊的機會是凌統的戰法。為了不要讓節奏被打亂，武器最好選擇「輕」的。

武器名	兩節棍	兩節烈棍	波濤	怒濤
基本攻擊力	4	8	12	36
連續攻擊數	4	5	6	6
				

推薦護衛武將 杖型

以周圍攻擊從遠方支援

由於接近戰較多，所以與使用多樣法術攻擊進行援護的杖型護衛相性較好。聚力攻擊之後出現的破綻，也能以長射程的攻擊來進行援護。另外，在混戰中凌統漏掉的敵人，護衛武將也會用周圍攻擊或是屬性攻擊一掃而空。



用周圍攻擊或遠距離攻擊來援護在前線作戰的凌統。杖型護衛可以不被捲入混戰，安定的進行援護攻擊。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 用聚力攻擊壓制混戰

在序盤作為主要戰力的攻擊是聚力攻擊4。射程雖短但是能攻擊周圍的敵人，破綻也小，在混戰中非常有效。在與武將的戰鬥中，運用最後一擊具有氣絶效果的聚力攻擊3，接著再以聚力攻擊4當作追擊來進攻吧。



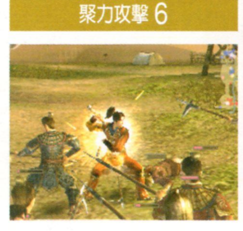
聚力攻擊 4

以爆炸震波攻擊周圍敵人，出招快速，在初期非常好用。雖然也有浮空效果，但是由於沒辦法浮空很高，所以追擊的可能性較低。

主力戰略 以廣範圍攻擊作為主力 將混戰的敵人一掃而空

使用兩節烈棍就使用聚力射擊，使用波濤則以聚力攻擊為主力進行戰鬥。兩者都是周圍攻擊而且具有浮空效果，因此在混戰中很有效果。連續使出聚力射擊，可以讓敵人無法落地不斷的接連段。

聚力攻擊 6





雖然破綻頗大，但範圍相當廣。與聚力射擊視狀況使用吧。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ○





左右不斷揮舞武器，最後往後方旋轉並揮出。可以擊飛周圍的敵兵。

真・無雙亂舞 ○





如入無人之境地不斷揮舞雙截棍，將周圍敵兵一掃而空。範圍雖小但威力極大。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ○





在前方不斷甩動雙截棍同時前進，最後一擊是左右用力揮動，將周圍的敵人擊飛。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ○





往左右各揮動一次雙截棍。攻擊時間雖短，但是適合用來一掃前方的敵兵。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7～9





從一般攻擊6衍生的招式，不斷移動並揮舞雙截棍。最後使出擊飛敵人的攻擊。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3



發動無雙覺醒之後，凌統的速度會更加提昇。由於可以用具有浮空效果的聚力射擊接連段，因此可以讓對手在無法反擊的情況下被打倒。

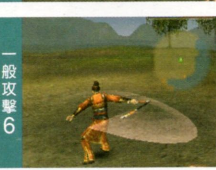
技表 TECHNIQUE DATA



類別	技名	指令	說明
一般攻擊	一般攻擊 1	□	以低姿勢往前方跨一步，同時從下方往斜上揮動雙截棍。
一般攻擊	一般攻擊 2	□ X2	將揮到上方的雙截棍往斜下揮過去。攻擊範圍涵蓋前方。
一般攻擊	一般攻擊 3	□ X3	朝著一般攻擊1、2揮動雙截棍的相反方向，往下揮動雙截棍。
一般攻擊	一般攻擊 4	□ X4	將雙截棍左右橫掃。由於不只在前方揮動，所以可攻擊大範圍。
一般攻擊	一般攻擊 5	□ X5	與一般攻擊3相同，左右揮動雙截棍。可以進行無破綻的攻擊。
一般攻擊	一般攻擊 6	□ X6	向後旋轉身體同時用武器橫掃。連後方的敵人都能掃倒。

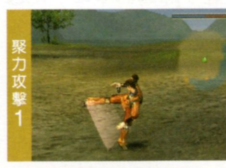


一般攻擊3



一般攻擊6

類別	技名	指令	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△	往前衝刺同時使出迴旋踢。由於有擊飛效果所以適合用來牽制敵人。
聚力攻擊	聚力攻擊 2	□→△	跳起來往前方迴旋踢。命中後可以使敵人浮空。
聚力攻擊	聚力攻擊 3	□ X2→△	以低姿勢前進同時使出迴旋踢。連按△可以增加迴旋踢的次數。
聚力攻擊	聚力攻擊 4	□ X3→△	使出踵落在地面放出衝擊波。範圍雖小，但是可以打中周圍的敵人。
聚力攻擊	聚力射擊	□ X4→△	往前方揮舞雙截棍，引起龍捲風。可以將周圍敵人打浮空。
聚力攻擊	聚力攻擊 6	□ X5→△	一般攻擊之後開始蓄力，然後引發爆炸捲入周圍的敵人。破綻雖大但是範圍廣大。



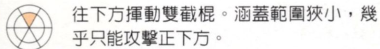
聚力攻擊1



聚力射擊



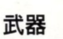
類別	技名	指令	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按□	由斜上方往下揮動雙截棍並跳過去。可以涵蓋所有方位。
其他	跳躍攻擊	×→□	往下方揮動雙截棍。涵蓋範圍狹小，幾乎只能攻擊正下方。
其他	跳躍聚力攻擊	×→△	往前發出真空波，將對手擊飛。範圍雖小，但是可以用作牽制技。
其他	彈開攻擊	L1＋△	從防禦狀態中左右揮舞雙截棍。可將前方的敵人一次驅散。
其他	騎乘攻擊	騎乘按□	第1段往右、第2段則是往左揮舞雙截棍攻擊。最多可以連續攻擊6次。
其他	騎乘聚力攻擊	騎乘按△	用雙截棍往左右方向各揮舞一次。可以將一群敵人一起擊飛，相當好用。



跳躍聚力攻擊



敵兵接近的時候就將他們一舉擊飛。





武將別無雙模式登場關卡

關卡名	○ 勢力1	● 勢力2	趙雲	關羽	張飛	諸葛亮	劉備	馬超	黃忠	姜維	魏延
冀州之戰	袁紹軍	黃巾賊	○								
涼州之戰	連合軍	董卓軍						○			
黃巾之亂	討伐軍	黃巾賊					○				
汜水關之戰	連合軍	董卓軍		○							
虎牢關之戰	連合軍	董卓軍	○	○	○		○				
下邳之戰	曹操軍	呂布軍			○						
官渡之戰	曹操軍	袁紹軍		○							
關羽千里行	關羽軍	曹操軍		○							
長阪之戰	劉備軍	曹操軍	○		○	○	○				
赤壁之戰	曹操軍	連合軍									
赤壁逃亡戰	連合軍	曹操軍		○			○				
潼關之戰	連合軍	曹操軍						○			
成都之戰	劉備軍	劉璋軍	○		○		○		○		
定軍山之戰	蜀軍	魏軍						○			○
樊城之戰	蜀軍	連合軍		○	○						
夷陵之戰	蜀軍	吳軍	○				○	○			
南中平定戰	蜀軍	南蠻軍				○			○		
天水之戰	蜀軍	魏軍				○				●	○
街亭之戰	蜀軍	魏軍						○		○	○
陳倉之戰	蜀軍	魏軍				○			○	○	○
白帝城之戰	蜀軍	吳軍					○	○	○	○	
五丈原之戰	蜀軍	魏軍				○	○			○	○











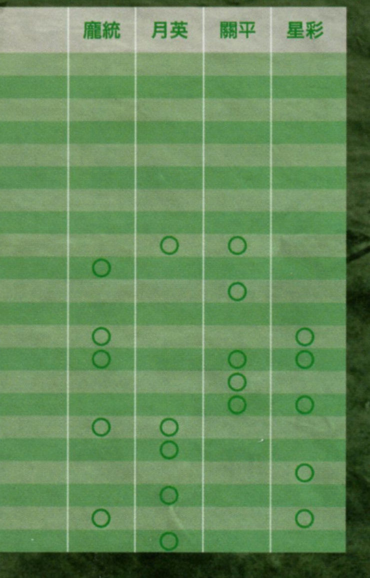
雖然只有少數的兵力，但藉著優秀的部下協助的劉備，隨著在桃園結義的關羽與張飛參與討伐黃巾之亂，提高了名聲。但是，沒有後盾的劉備，過著投靠、呂布、曹操、袁紹等人，居無定所的生活。之後諸葛亮提出「三分天下之計」，劉備決定以西南要地蜀為根據地建國。緊接著更與孫權結盟，在赤壁之戰擊破曹操軍，一舉獲得了4 郡，急速的擴大其勢力。他的身邊聚集了以關羽、張飛、趙雲、馬超、黃忠為首，仰慕其為人的許多智將與武將，幫助他成就事業。隨後以廣大的益州為領土，定都成都建立蜀國，與吳、魏共同形成三國鼎立的局勢。



姜維

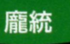
關平





	龐統	月英	關平	星彩
		○	○	
	○			
			○	
	○			○
	○		○	○
			○	
			○	○
	○	○		
		○		
				○
		○		
	○			○
		○		





吳

英傑群像 CHARACTER

趙雲 子龍

「讓你好好見識一下趙子龍的槍法吧！」

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

冀州之戰 袁紹軍VS黃巾黨 map P236

虎牢關之戰 聯合軍VS董卓軍 map P239

長坂之戰 劉備軍VS曹操軍 map P244

成都之戰 劉備軍VS劉璋軍 map P247

夷陵之戰 蜀軍VS吳軍 map P249

PROFILE

Zhao Yun

蜀軍智勇兼備的年輕武將。擁有無與倫比的武勇與冷靜，能確實完成被賦予的任務，為蜀軍絕倫的勇將。而且忠肝義膽，於長坂之戰中，懷抱劉備之子_阿斗，突破百萬曹軍的包圍網。之後為「五虎將*」之一，以諸葛亮的得力助手成為蜀軍的支柱。

模組介紹






*五虎將　代表蜀軍的五大猛將。為關羽、張飛、馬超、黃忠、趙雲5人。

能力資料 ABILITY DATA

無雙亂舞為其得意技 易於使用的萬能武將

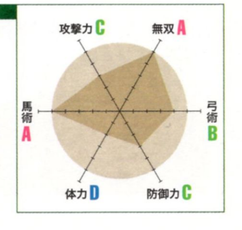
趙雲的特性為擁有優秀的無雙能力。於戰鬥面，由於有許多攻擊範圍廣且速度快的優秀技巧，無論是武將戰或是集團戰都能發揮其毫無破綻且安定的能力。能力面上，體力與攻擊力稍稍低下了點，但由於必殺技相當好用且可連發無雙亂舞，可彌補他的弱點。是個全能力都很平衡且容易使用的萬能型角色。



只以一般攻擊優秀的攻擊速度也能戰鬥。推薦給第一次遊戲的玩家選擇的角色。

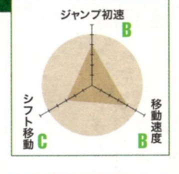
TOTAL ABILITY 總合能力

由於無雙能力相當高，因此可積極的使用無雙亂舞，發揮其優秀的攻守兼備的能力。道具以朱雀翼或白虎牙彌補其缺點為佳。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

由於移動能力優秀，所以即使徒步戰鬥也沒有問題。其他能力也相當平均，因此沒有弱點。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

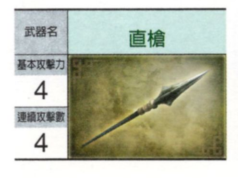
武器資料 WEAPON DATA

直槍 可在混戰之中發揮威力 攻擊範圍優秀的武器

由於直槍的攻擊距離長，且範圍廣，因此可以任意使用。且出招快速，可說是不會被其重量所影響的武器。要有優秀的攻擊力就選擇重型武器。要以攻擊次數來彌補攻擊力的話，就選擇輕型武器。依自己喜歡的戰鬥類型來選擇吧。



聚力攻擊1擁有發動中不受攻擊判定的特性。可從混戰中突圍或對敵軍集團有良好的效果。

武器名	直槍	鋼直槍	龍膽	豪龍膽
圖				
基本攻擊力	4	8	12	36
連續攻擊數	4	5	6	6

推薦護衛武將 弩型

以援護射擊擊潰敵兵

趙雲雖然不管在什麼狀態都能穩定戰鬥，但由於攻擊範圍廣泛，因此經常處於混戰之中戰鬥。因以趙雲一人即可與敵武將對峙，因此可以護衛武將從遠距離攻擊敵軍集團。特別推薦攻擊力高的弩型。



如果對遠距離型的的護衛武將追加屬性效果的話，就可使出結冰等的攻擊。擊中的話效果相當良好。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 以聚力攻擊3攻擊 以聚力攻擊1殺出血路

序盤時若敵兵集結起來的話，不易擊倒。這時候就以聚力攻擊3讓敵人產生硬直後，迅速的活用出招快的技，使出一般攻擊的話效率相當良好。如果限於不利的狀況下的話，就馬上發動無雙亂舞反擊。



聚力攻擊 3

快速的進行攻擊，以最後的揮擊讓敵人產生硬直。與敵武將一對一戰鬥時，可以此技追加攻擊敵人。

主力戰略 提升體力與防禦力 以聚力攻擊擊破強敵！

以朱雀翼和白虎牙提升體力和攻擊力，彌補缺點。威力高的聚力射擊有擊飛效果，用以對付敵武將，聚力攻擊6因可大範圍的擊飛敵人，所以成為對付敵軍集團的主力技。也可以連發無雙亂舞。

聚力攻擊 6







威力高，可從被包圍的敵軍中脫困的優秀技。

無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙量表滿檔

無雙亂舞 ○

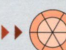




一邊前進一邊不斷的往上揮擊，最後由右至左揮擊。最後一擊為全方位的。

真・無雙亂舞 ○





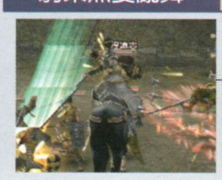
與通常的無雙亂舞進行同樣的動作，最後一擊的同時以大回轉的方式攻擊廣範圍的敵人。

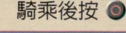
激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ○



與護衛武將一起發動威力強大的真_無雙亂舞。對於無雙性能高的趙雲來說，這招相當好用。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ○







連續左右交互往下揮擊。比騎乘聚力攻擊更早出招，攻擊力更高。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7～9



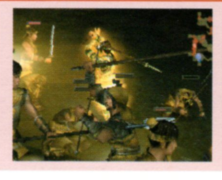


□鈕連打，第6下以後刺擊，以橫向回轉揮擊，最後使出全方位的強力揮擊。

覺醒印取得

無雙覺醒

覺醒印＋ R3

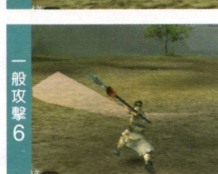


因可以快速的移動和攻擊，所以可以多次使用強力的無雙亂舞。無雙量表一滿就馬上使用吧。為了集滿量表可使用全方位的攻擊。

技表 TECHNIQUE DATA

分類	技名	操作	說明
一般攻擊	一般攻擊1	□	以槍由左至右揮擊。因攻擊範圍廣泛，出招快，所以為一優秀的起始攻擊。
	一般攻擊2	□ X2	往前踏進一步刺擊。攻擊範圍只有正前方，但出招相當迅速。
	一般攻擊3	□ X3	彎腰後使出全方向的揮擊。攻擊範圍相當廣泛，出招也相當迅速，於混戰中相當實用。
	一般攻擊4	□ X4	舉起槍後，朝前方揮下。裝備直槍時，可以揮擊擊飛敵人。
	一般攻擊5	□ X5	將槍由右下往左上揮擊。攻擊範圍廣泛，可進行大範圍攻擊。
	一般攻擊6	□ X6	以一般攻擊5的反作用力回轉並揮擊。可以進行全方位攻擊且將敵人擊飛。

一般攻擊3



一般攻擊6

分類	技名	操作	說明
聚力攻擊	聚力攻擊1	△	以刺擊的姿勢突進。突進距離長，而且在發動中有不受攻擊判定的效果。
	聚力攻擊2	□→△	將槍由下往上突刺。出招時間稍微緩慢，因此要注意敵人的反擊。
	聚力攻擊3	□ X2→△	將槍迅速的朝前方往下揮擊後，往上突刺，最後使出揮擊。可以追加攻擊。
	聚力攻擊4	□ X3→△	將槍於頭上回轉後，往前方揮擊。可以進行全方位的攻擊，並擊飛敵人。
	聚力射擊	□ X4→△	將槍由左上朝地面拍擊使出的攻擊。可使受到衝擊的敵人浮空。
	聚力攻擊6	□ X5→△	往前方跳躍，由左至右揮擊。攻擊範圍廣，並可擊飛敵人。

聚力攻擊4



聚力射擊

分類	技名	操作	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按□	 一邊往前滑進一邊以槍由左邊使出揮擊。為一威力高命中率高的好招。
	跳躍攻擊	×→□	往上跳後，以槍揮擊下方的敵人。小跳躍的話容易命中對手。
	跳躍聚力攻擊	×→△	往下攻擊，擊飛敵人，連按△的話，可追加連續攻擊。
	彈開攻擊	L1+△	回轉一圈後，以槍揮擊。為一全方位攻擊，因此可用於突破敵人的包圍。
	騎乘攻擊	騎乘按□	由後往前左右交互的將槍往上揮起。以馬撞開正面的敵人來彌補破綻吧。
	騎乘聚力攻擊	騎乘按△	左右交互的連續使出強力的騎乘攻擊。出招雖慢，但若擊中敵人的話，可將敵人擊飛。

跳躍聚力攻擊





可由下將敵人撈起來追加攻擊。



関羽

雲長



出現條件

一開始即可使用

PROFILE

Guan Yu

於「桃園三結義*」時與劉備、張飛立誓結為兄弟的武將。文武兼備且對劉備相當忠誠，就連身為敵人總大將的曹操亦曾云「真想將此人納入麾下啊」，但深富信義的關羽至始至終都貫徹對劉備的忠義。關羽擁有超過200公分的魁武身材，且因其漂亮的長鬚曾受皇帝讚賞，而有「美鬚公」之稱。



汜水關之戰　聯合軍VS董卓軍 map P239

▼

虎牢關之戰　聯合軍VS董卓軍 map P239

▼

官渡之戰　曹操軍VS袁紹軍 map P242

▼

關羽千里行　關羽軍VS曹操軍 map P243

▼

赤壁逃亡戰　聯合軍VS曹操軍 map P246

▼

樊城之戰　蜀軍VS聯合軍 map P249

模組介紹



※桃園三結義　劉備、關羽、張飛三人於桃園立誓為此生的兄弟。

能力資料 ABILITY DATA

集團戰為其得意戰法 技與力兼備的勇將

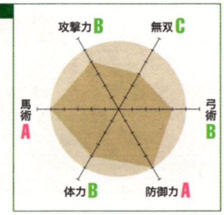
關羽的特徵為可提升其攻守能力。而且防禦力與體力比其他武將稍高一點，即使受到攻擊也不易陷於險境。因武器的攻擊範圍廣泛，於集團戰時容易發揮其能力。因此衝入敵軍集團將其擊破為關羽的基本戰術。移動速度與出招較為緩慢，可以馬或輕型武器來彌補。



一發現敵軍集團就前去擊破吧。以聚力攻擊1或衝刺攻擊將敵軍擊散，再以一般攻擊將其斬殺。

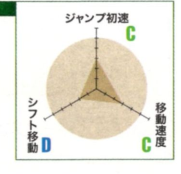
TOTAL ABILITY 總合能力

因攻擊力、防禦力、體力等必要的戰鬥能力軍較高，因此可積極的進攻。馬術的能力也是很高。活用騎乘時廣泛的攻擊範圍來攻擊也有不錯的效果。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動速度相較於高戰鬥能力較為低劣。雖然在關卡移動時並無大礙，但還是以道具補強吧。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

偃月刀 易擊散敵人 攻擊距離長為其魅力

可謂之以大範圍的攻擊對應集團戰的武器。但是，攻擊力雖高，出招慢為其缺點。因攻擊距離長，範圍廣，所以可選擇輕型或標準武器來增加出招速度。邊迴轉邊擊倒敵人。



一取得青龍偃月刀即可使用全方位的聚力攻擊6。被敵人包圍時相當有用。

武器名	偃月刀	大偃月刀	青龍偃月刀	黃龍偃月刀
基本攻擊力	5	10	16	38
連續攻擊數	4	5	6	6






推薦護衛武將 弓型

以弓箭援護關羽在集團戰時的空隙

對經常深入敵陣的關羽來說，相當適合選擇以遠距離做援護攻擊的護衛武將。尤其推薦遠距離型當中攻擊範圍相當廣泛的弓型武將。從後方以援護射擊，使關羽即使在攻擊行動中也不會遭到反擊。



特別是聚力攻擊或聚力射擊等將敵人擊飛的攻擊容易產生空隙。這時就利用護衛武將來援護吧。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 以一般攻擊將敵人一掃而空 以聚力攻擊3擊倒敵武將

因為攻擊力高，所以單以一般攻擊就十分好用了。尤以一般攻擊4空隙小，便於使用。使用聚力攻擊時，若要對敵武將連續攻擊的話，就用有暈眩效果的聚力攻擊3吧。另外，聚力攻擊4在混戰之中也相當好用。



聚力攻擊 3

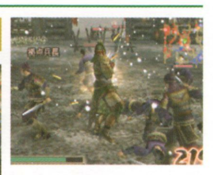
最後一擊有暈眩的效果。即使是複數的敵人，也可以讓他們產生暈眩。此時迅速追擊就不會遭到反擊了。

主力戰略 提升移動速度 將敵人一個一個擊破吧

因關羽善於應對混戰，所以首先增加移動速度，以便迅速的衝入敵陣殺敵。輕武器可彌補出招慢的缺點。主力技為全方位攻擊的聚力攻擊6。以聚力射擊來對敵武將造成連段吧。

聚力攻擊 6





放出全方位的衝擊波，可將周圍的敵人一掃而空，對有敵武將在的混戰之中相當好用。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ○

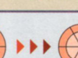




邊旋轉邊揮動偃月刀，可揮擊全方位的敵人，最後由左至右將敵人擊飛。此技於混戰之中相當好用。

真・無雙亂舞 ○







在頭上旋轉偃月刀，使出全方位的龍捲風。不僅攻擊範圍廣，也可讓敵人浮高於半空中。

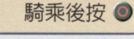
激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ○

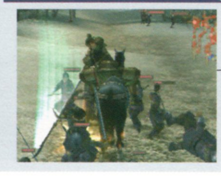




發動威力強大的真・無雙亂舞。與護衛武將一起攻擊，將周圍的敵人一掃而空吧。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ○







連續左右交互揮動偃月刀。因左右的攻擊範圍很廣，所以適合於敵兵集團中發動攻擊。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7～9





一般攻擊6以後，按□鈕可追加使出左右橫斬的全方位揮擊。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3



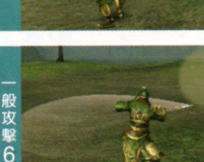
發動攻擊的途中即使遭到反擊也可繼續使出連續攻擊。活用此點，連續使出全方位的強力技吧。無雙量表也很容易集滿。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技	操作	說明
一般攻擊 1	□	以偃月刀由左至右揮擊。攻擊範圍廣，對於敵兵集團相當有效。
一般攻擊 2	□ X2	與一般攻擊1相反，由右至左揮擊。攻擊後的空隙很小。
一般攻擊 3	□ X3	以偃月刀往前突刺。攻擊範圍狹窄，但距離長為其優點。
一般攻擊 4	□ X4	朝自己的前方使出橫斬。因空隙小，所以在序盤戰時可當主力技來使用。
一般攻擊 5	□ X5	高舉偃月刀後，由頭上往下揮。此技也可擊中後方的敵人。
一般攻擊 6	□ X6	全方位的揮擊。因可大範圍的擊飛敵人，所以可說是混戰時的實用技。

一般攻擊4



一般攻擊6



聚力攻擊

技	操作	說明
聚力攻擊 1	△	邊往前方旋轉偃月刀，邊跳躍攻擊。被擊中的敵人會浮空。
聚力攻擊 2	□→△	以偃月刀由下往上突刺，幾乎可將全部的敵人浮空。出招緩慢。
聚力攻擊 3	□ X2→△	以偃月刀連續往上揮砍。在單挑時可發揮其威力的主力技。可連按追加攻擊。
聚力攻擊 4	□ X3→△	全方位的大揮擊，可將敵人擊飛。出招雖慢，但可進行大範圍的攻擊。
聚力射擊	□ X4→△	以偃月刀往上揮砍，於周圍產生龍捲風，攻擊敵人。可將敵人打至半空中。
聚力攻擊 6	□ X5→△	放出全方位的衝擊波，使敵人產生輕暈眩。於混戰中被包圍時相當實用。

聚力攻擊1

聚力射擊



其他

技	操作	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按 □		往前方滑進的同時擊出橫砍。對於像弓兵之類不動的敵人相當有效。
跳躍攻擊	×→□		以偃月刀朝下橫砍。以小跳躍攻擊的話，較容易擊中地上的敵人。
跳躍聚力攻擊	×→△		往下揮擊。高舉偃月刀之後，朝地面揮砍。攻擊範圍只限於前方。
彈開攻擊	L1 + △		以揮擊的方式攻擊全方位的敵人。因可擊飛被擊中的敵人，所以在被包圍時，用來脫困相當實用。
騎乘攻擊	騎乘按 □		以偃月刀左右交互揮砍。攻擊距離長，但範圍小。需注意正面的敵人。
騎乘聚力攻擊	騎乘按 △		以偃月刀連續向左右兩方揮砍。出招雖慢，但能擊飛敵人。

跳躍聚力攻擊





攻擊範圍為偃月刀所揮擊的附近。

蜀

張飛 翼德

「喔喔，燕人張飛大爺來啦！」

PROFILE

Zhang Fei

與劉備、關羽於「桃園三結義*」時，立誓結為兄弟的猛將。張飛有著190公分的龐大身軀，以及揮舞比自己身高還長的蛇矛的怪力。曾赤手空拳就跑去擊退出現在山中的蛇怪，也曾在長坂之戰大喝一聲，斥退曹操的百萬大軍等，後世流傳著諸多符合其風貌的武勇傳說。他也以非常好酒而聞名。

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

虎牢關之戰 聯合軍VS董卓軍 map P239

▼

下邳之戰 曹操軍VS呂布軍 map P241

▼

長坂之戰 劉備軍VS曹操軍 map P244

▼

成都之戰 劉備軍VS劉璋軍 map P247

▼

樊城之戰 蜀軍VS聯合軍 map P249

模組介紹






※桃園三結義　劉備、關羽、張飛三人於桃園立誓為此生的兄弟。

能力資料 ABILITY DATA

以豪快的技與力摞倒敵人吧

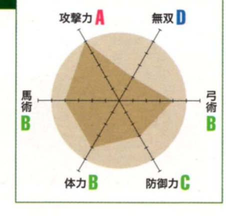
張飛的能力需特別說明的地方就是攻擊力相當高。以壓倒性的力量硬幹擊倒敵人為基本戰法。雖然攻擊距離短，出招稍慢，但亦足以應對集團戰。但是，由於移動速度緩慢，因此不利於地圖上奔跑。在戰場上，騎馬到敵陣後就下馬攻擊吧。



攻擊距離雖短，但範圍廣泛。即使與敵兵擠在一起發生混戰，也能完全發揮其強大的攻擊力。

TOTAL ABILITY
總合能力

攻擊力以外的能力都可以算是平均以上。但是，體力雖高但防禦力卻較低，如果因其豪快的必殺技而忘我，導致過於深入敵陣的話，容易陷於困境。



MOVEMENT ABILITY
移動能力

與強大的攻擊力相反，移動速度相當緩慢。因此也有可能發生來不及支援伙伴的情況發生，所以要移動時就騎馬吧。



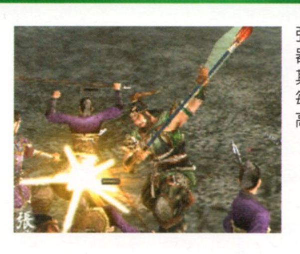
初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA



距離雖短威力卻壓倒性的強

矛的攻擊力雖高距離卻很短。但是，因對近距離的敵人攻擊範圍廣且攻擊力高，即使被敵人包圍也足以將敵人擊倒。為了盡快擊倒敵人並壓制集團戰，選擇「輕」，增加攻擊攻擊次數為佳。



張飛所使用的武器基本攻擊力比其他武將還高。每一個的攻擊力高為其特色。

武器名	鐵矛	剛鐵矛	蛇矛	破軍蛇矛
基本攻擊力	5	11	17	39
連續攻擊數	4	5	6	6
				

推薦護衛武將 槍型

一起進行接近戰吧

因有些關卡需要快速的行動，移動速度緩慢的張飛，以率先打倒門兵或據點兵來壓制據點的戰法為佳。因此適合在前線戰鬥的槍型是良好的選擇。可分散敵兵，狙擊特定的武將。



因槍兵有優秀的攻擊距離及廣範圍攻擊，所以接近戰就交給他吧。而且一接近的話，就很容易發動激・無雙亂舞。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 盡量以牽制和廣範圍攻擊提高效率

因張飛一般攻擊的攻擊範圍相當廣泛，所以即使連按□鈕也可進行戰鬥，但是若以可牽制周圍的全方位性的聚力攻擊1，和攻擊範圍廣泛的聚力攻擊4交互使用，較容易連續擊中敵人。以力量壓倒敵人吧。



聚力攻擊 1

因容易使用且為全方位攻擊，所以最適拿來牽制敵人。雖然不易因敵人的攻擊後仰，但在混戰時需注意招式後的空隙。

主力戰略 以聚力攻擊6來抑制混戰吧

一旦取得蛇矛，在混戰時就盡量使出聚力攻擊6吧。因威力高，所以可將周圍的敵人一掃而空。與敵武將單挑時，不要用出招慢的聚力攻擊，推薦以一般攻擊為主。道具的話，希望能強化移動速度。

聚力攻擊 6





以強力的踏擊地面放出衝擊波。可對廣範圍敵人追擊的豪快技巧。

無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙量表滿檔

無雙亂舞 ○





邊前進邊將矛連續由下往上揮砍，最後由左至右揮擊。以最後一擊將周圍的敵人一掃而空。

真・無雙亂舞 ○





快速的使出無雙亂舞的攻擊。最後往地面奮力一踏，以衝擊波將大範圍內的敵人擊倒。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按○

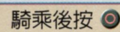




攻擊動作同真_無雙亂舞，可無視體力發動為其魅力。善用此技擊倒強敵吧。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按○







連續以矛左右交互揮砍。比騎乘聚力攻擊出招快，攻擊力也較強。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7～9





第6下以後連按□鈕，以矛左右揮砍，最後由左上往下奮力一揮。

無雙覺醒

覺醒印取得

覺醒印＋R3



因攻擊與移動速度均提升，所以是連續使出強力技的好機會。無雙量表也很容易集滿，可連續使出無雙亂舞。對移動速度緩慢的張飛來說是相當有用的技。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技	操作	範圍	說明
一般攻擊1	□		以矛朝腳下揮砍。攻擊範圍為左前方而且狹窄，但出招快，易擊中對手。
一般攻擊2	□ X2		以矛的柄攻擊正面的敵人。距離雖短，但可迅速的追擊。
一般攻擊3	□ X3		由左上將矛往下揮砍。出招稍雖慢，但從一般攻擊1連貫下來後毫無破綻。
一般攻擊4	□ X4		將往下揮的矛由右向左揮砍。可以進行大範圍攻擊，所以很好用。
一般攻擊5	□ X5		與一般攻擊4相反，由左至右揮砍。對敵軍集團或被包圍時相當有用。
一般攻擊6	□ X6		小跳躍後用力一揮。可攻擊大範圍的敵人，亦具有擊飛敵人的效果。

一般攻擊4



一般攻擊6

聚力攻擊

技	操作	範圍	說明
聚力攻擊1	△		踏擊地面，以其衝擊波攻擊敵人。攻擊範圍廣泛，用來牽制敵人相當好用。
聚力攻擊2	□→△		由下方往前突刺。雖可使敵人浮空，但因出招慢，所以難以使用。
聚力攻擊3	□ X2→△		以矛左右揮砍之後，踏擊地面，放出衝擊波，使出全方位的攻擊。
聚力攻擊4	□ X3→△		扭轉身體，由右前方旋轉半圈後以矛揮砍。因攻擊範圍廣，可於混戰時使用。
聚力射擊	□ X4→△		小跳躍後，以矛的柄端打擊地面。為一前方攻擊，且可使敵人浮空。
聚力攻擊6	□ X5→△		往地面奮力一踏，放出全方位的衝擊波。擊中敵人的話可使敵人躺下。

聚力攻擊4

聚力射擊

其他

技	操作	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按 □		突進攻擊。雖因張飛的移動速度緩慢，而不常使用，但對正面的敵人相當有效。
跳躍攻擊	×→□		跳躍後以矛朝下方揮砍。攻擊範圍廣泛，可有效的擊落馬上的敵人。
跳躍聚力攻擊	×→△		往上跳後，以矛打擊地面。為全方位的攻擊，所以相當好用。多注意出招後的空隙。
彈開攻擊	L1 + △		旋轉後，以矛揮擊。可擊飛敵人。
騎乘攻擊	騎乘按 □		以矛揮砍。左邊與右邊交互使出攻擊。對左右兩側的攻擊範圍廣泛。
騎乘聚力攻擊	騎乘按 △		左右交互連續使出威力強大的騎乘攻擊。可將敵人擊飛。

跳躍聚力攻擊





以矛打擊地面，發出衝擊波。對敵兵集團使用吧。



英傑群像 CHARACTER

諸葛亮

孔明

「我諸葛孔明一定會達成您的期待。」

出現條件

完成1位以上蜀軍武將的無雙模式

PROFILE

Zhuge Liang

被人稱為臥龍的天才軍師。因感恩劉備的三顧之禮*而仕於其下。提出「三分天下之計*」，力說蜀漢建國。之後以參謀的身分大為活躍，在和曹操軍幾經激戰後，將一直打敗仗的劉備軍引導向赤壁之戰的大勝利。出人意表的想像力，明晰的判斷力，再加上公正無私的處事態度，得到劉備深厚的信任，也極受到民衆支持。

無雙模式關卡

長坂之戰　劉備軍VS曹操軍 map P244

▼

南中平定戰　蜀軍VS南蠻軍 map P250

▼

天水之戰　蜀軍VS魏軍 map P250

▼

陳倉之戰　蜀軍VS魏軍 map P251

▼

五丈原之戰　蜀軍VS魏軍 map P254

模組介紹









※三顧之禮　由劉備三度拜訪諸葛亮的草庵，此一極盡禮數的故事而來之成語。

※三分天下之計　讓整個大陸不是由一位君主所統治，而是分成三國，各自有君主統治的策略。



能力資料 ABILITY DATA

擁有豐富的技巧 速度優秀的術師

諸葛亮的無雙量表容易累積，而且移動速度優秀。相反地因為攻擊力和體力較低的關係，不適合衝入敵陣中混戰。因為他除了近距離攻擊之外，還擁有能藉由光束發動遠距離攻擊的技巧，因此適合和我方的武將一同行動，擔任支援的角色，並活用快速的移動力，靈活搭配接近戰和遠距離攻擊來戰鬥。

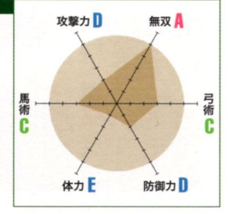


因出招快速，因此建議先用接近戰累積無雙量表，再用遠距離攻擊的無雙亂舞來攻擊敵兵集團。

TOTAL ABILITY

總合能力

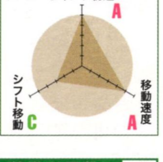
體力低，無雙能力強。應盡量避免容易受到集中攻擊的混戰，而積極地以打帶跑的戰術來累積無雙量表，再從遠距離發動無雙亂舞。



MOVEMENT ABILITY

移動能力

移動速度快，所以即使只以徒步來移動也沒有問題。另外因為跳躍的初速很快，對於在混戰中逃出相當有利。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

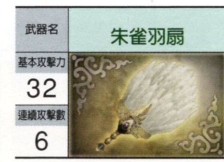
武器資料 WEAPON DATA

羽扇 高速的連續攻擊 將使對方沒有反擊餘地

因出招快速，所以羽扇在連續攻擊中不容易受到敵人反擊。可是直接攻擊不但攻擊範圍窄而且攻擊力低，即使是想打倒敵兵也得花上時間。因為原本就能快速的出招，所以在挑選羽扇時，在意重量不如在意攻擊力的高低和附加效果。



在武器的重量上不管如何選擇都不會對攻擊造成多大的阻礙。建議選擇帶有附加效果的武器。

武器名	羽扇	翼扇	白羽扇	朱雀羽扇
基本攻擊力	2	6	10	32
連續攻擊數	4	5	6	6
				

推薦護衛武將 羽扇型

想辦法發動激・無雙亂舞

對擁有靈活打法，能夠進行近接戰也能夠從遠距離發動攻擊的諸葛亮來說，可以在前線援護其攻擊的近距離型護衛武將較為適合。而其中最建議的就是無雙能力較高的羽扇型武將，搭配起來較容易發動激・無雙亂舞。



羽扇型的武將出招較快，防禦力也高。有時還能從原地發動遠距離攻擊，因此儘管把誘敵的責任交給他吧。

戰略資料 TACTICS DATA



序盤戰略 利用遠距離攻擊來避免混戰

序盤的戰術關鍵在於如何掩護攻擊力不足的缺點。此時應該利用聚力攻擊1的時間差攻擊，在敵兵貼近之前給予他們傷害。一旦集滿無雙量表就拉開距離，發動無雙亂舞來一口氣解決。



聚力攻擊 1

可以利用爆炸捲入周圍的敵人。如果發動無雙覺醒的話，幾乎可以達到全方位攻擊。



主力戰略 使用聚力射擊和6的連續攻擊來擊破敵人

首先在裝備道具的部分想辦法彌補體力和防禦力。提高攻擊力也是可以考慮的手段。如果裝備著攻擊次數多的武器，就以聚力射擊和6為主力來發動連續攻擊吧。在聚力攻擊之後接著再以一般攻擊或是聚力攻擊4來橫掃敵人。

聚力攻擊 6

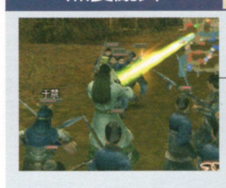




可以說是強化版聚力攻擊1的技巧。攻擊力有提昇的話能夠一擊打倒敵兵。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ◎

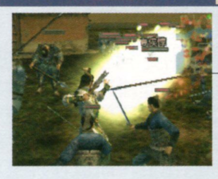






在低空飛行，並對正面放出光束。最後會連發三發。有注意高低差的話，就能確實地命中敵人。

真・無雙亂舞 ◎





於放出光束之後，再追加特大的光柱。避開混戰，從遠距離攻擊敵方集團較有效果。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按◎





以和真_無雙亂舞同樣的動作放出光束。確定攻擊目標並確實地命中對方吧。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按◎





卯足了力氣將羽扇斜著左右揮下。出招的速度非常快速，可以將敵人打飛。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9





可以連續攻擊到整整9下。連打□鈕羽扇就會左右揮動，最後出現羽扇激射而出的全方位攻擊。

覺醒印取得 無雙覺醒

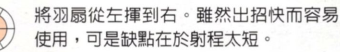
覺醒印＋ R3



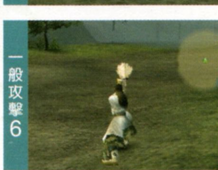
因為一發動就會讓無雙量表一口氣滿檔，所以建議之前先發動無雙亂舞來攻擊。這樣就能從遠距離連續發動兩次強力的無雙亂舞。接著再進行高速攻擊。

技　表 TECHNIQUE DATA

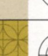
一般攻擊

招式	按鍵	範圍	說明
一般攻擊 1	□		將羽扇從左揮到右。因為射程很短，必須接近敵人再攻擊。出招的速度很快。
一般攻擊 2	□ X2		將羽扇從右下揮到左。能夠非常快速的發動攻擊。缺點在於射程太短。
一般攻擊 3	□ X3		將羽扇從左下揮到右。是保有其一貫快速性，空隙很小的攻擊。
一般攻擊 4	□ X4		將羽扇從右後方往前橫揮。是一招能全方位攻擊的優秀技巧。
一般攻擊 5	□ X5		將羽扇從左揮到右。雖然出招快而容易使用，可是缺點在於射程太短。
一般攻擊 6	□ X6		將揮出的羽扇往正面推去。射程長，被擊中的敵人會飛走。


一般攻擊3


一般攻擊6

聚力攻擊

招式	按鍵	範圍	說明
聚力攻擊 1	△		於正面產生氣彈，會在緩慢前進一小段距離後發生小爆炸將周圍的人炸飛。
聚力攻擊 2	□→△		將羽扇從下往上揮去。被擊中的敵人將處於浮空狀態而利於追打。
聚力攻擊 3	□ X2→△		在前方製造出刻有印記的盾牌來攻擊。能讓敵人的防禦動作崩潰。
聚力攻擊 4	□ X3→△		稍微跳起並用羽扇放出全方位攻擊。因帶有擊飛效果而適合用於混戰。
聚力射擊	□ X4→△	 	伸出雙手並在正面製造出巨大的雷球。被擊中的敵人會高高浮起，
聚力攻擊 6	□ X5→△		製造出複數聚力攻擊1的氣彈。會同時發生小爆炸來進行廣範圍攻擊。

聚力攻擊3


聚力射擊

其他

招式	按鍵	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□		將羽扇往正前方丟出來進行攻擊。射程較長，可以當作中距離攻擊來使用。
跳躍攻擊	×→□		跳起下將羽扇往下方揮去。用來擊落馬上的敵人相當有效。
跳躍聚力攻擊	×→△		朝斜下方射出光束。使出招式後會垂直落地，要注意的是落下途中都是空隙。
彈開攻擊	L1＋△		用大動作將羽扇向上揮起以進行攻擊。在混戰中能有效的用來突破敵人包圍。
騎乘攻擊	騎乘按□		從正面將羽扇斜著左右交互揮動。優點在於射程比一般攻擊還長。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△		將羽扇往左右各揮一次。缺點是出招慢而且本來攻擊力就不足。

跳躍聚力攻擊


以扇狀的方式放出光束。可以攻擊到遠方的敵兵。



英傑群像 CHARACTER

劉備 玄德

「我劉玄德一定要終結這個亂世！」

出現條件

完成4位以上蜀軍武將的無雙模式

無雙模式關卡

黃巾之亂 討伐軍VS黃巾黨 map p238

▼

虎牢關之戰 聯合軍VS董卓軍 map p239

▼

長坂之戰 劉備軍VS曹操軍 map p244

▼

赤壁逃亡戰 聯合軍VS曹操軍 map p246

▼

成都之戰 劉備軍VS劉璋軍 map p247

▼

夷陵之戰 蜀軍VS吳軍 map p249

▼

白帝城之戰 蜀軍VS吳軍 map p253

▼

五丈原之戰 蜀軍VS魏軍 map p254

PROFILE

Liu Bei



生於貧困的賣草鞋之家。發生黃巾之亂時和結拜兄弟關羽、張飛一起參加討伐軍，戰功彪炳。後來建立蜀國為復興漢室而奮鬥。為人溫和並講求義氣，許多名將、軍師都是傾心於此而投靠劉備。簡直就是一位憑藉仁德突破亂世的名君。

模組介紹






能力資料 ABILITY DATA

展露華麗的技巧 對個人戰強力的名將

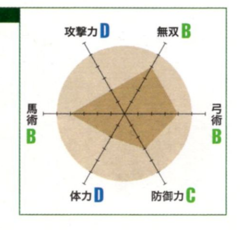
在能力方面雖然攻擊力和體力都不高，但在戰鬥時擁有許多出招快而且攻擊範圍寬廣的技巧，因此不管是集團戰或是武將戰都能勝任。在武將戰之中，憑著快速的聚力攻擊將能發揮出無比的強勁。可是，體力較低這點在集團戰時需要特別注意。最好使用不會被敵兵妨礙的聚力攻擊6來將敵人一掃而空。



真・無雙亂舞是可以在武將戰中進行連續攻擊的有效技巧。確實地進行攻擊吧。

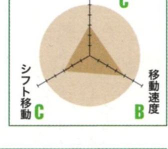
TOTAL ABILITY
總合能力

攻擊力雖不高，不過無雙能力很高。因無雙量表很容易累積，建議視情況發動無雙亂舞來彌補攻擊力不足的缺點。



MOVEMENT ABILITY
移動能力

移動能力相當平均。移動的速度算是高水準，於戰場上移動時即使不騎馬也沒有太大的問題。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

鉄剣 兼具速度的廣範圍攻擊武器

攻擊力雖說是平均，但攻擊範圍寬廣，劉備的武器可說是用輕巧的劍鋒在斬殺敵人。射程長再加上可以快速發動攻擊的的攻擊速度為其魅力所在。為了活用其速度，建議選擇的武器重量為輕或是標準，藉以發揮其連續攻擊。



接近戰強力，而且也有藉著跳躍聚力攻擊從遠處發出真空波進行攻擊的技巧。

武器名	尖劍	鋼尖劍	黃龍劍	真黃龍劍
基本攻擊力	3	7	11	34
連續攻擊數	4	5	6	6
				

推薦護衛武將 羽扇型

用激・無雙亂舞來擊破敵將

為了彌補劉備在攻擊力不足上的問題，建議選擇能一起在前線作戰的羽扇型。不但能分散敵人，無雙能力也高，容易累積無雙量表而利於發動激・無雙亂舞。特別是1對1時相當強悍的劉備之激_無雙亂舞很值得在面對強敵和混戰時使用。



激・無雙亂舞的使用時機容易令人迷惑。不過因羽扇型的招式多而容易累積無雙量表，可以積極的使用。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 在混戰時活用聚力攻擊3的氣絶效果

雖然即使只用普通攻擊就能應付序盤的戰鬥，不過在混有敵方武將的混戰時較建議使用聚力攻擊3。進入1對1的話，先利用最後的橫斬讓對方氣絶，接著再發動連續攻擊給予其痛擊。因攻擊範圍寬廣，所以用來殲滅敵人的集團也很有效果。



聚力攻擊 3

因氣絶時間很短，所以用聚力攻擊3要再配合連續攻擊來讓敵人無從反擊。是一招不管在集團戰或武將戰都很優秀的技巧。

主力戰略 以聚力攻擊6來應付混戰 以無雙亂舞擊破敵方武將

如果裝備有黃龍劍的話，威力較高的聚力攻擊6就會成為主力技巧。因能全方位攻擊，廣範圍的帶給敵人傷害，所以被包圍時很有效果。另外，因無雙量表很容易累積，在武將戰時可以連發無雙亂舞。

聚力攻擊 6





此技巧的最後會發出衝擊波來攻擊敵人。因能對周圍敵人造成暈眩而沒什麼破綻。

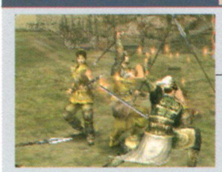


無雙量表滿檔

無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞





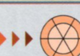


一邊前進一邊左右揮砍，最後再連續發出三次斬。1對1或混戰中都可以使用。

真・無雙亂舞







發動無雙亂舞的連續斬，當最後的縱斬刺中地面時，將會發出全方位的衝擊波攻擊。

激・無雙亂舞

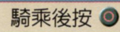
接近護衛武將按 ◎



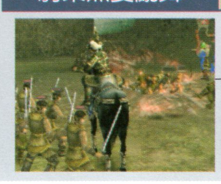


不管是混戰或1對1都很適合使用的優秀技巧，因此護衛武將最好選擇容易累積無雙量表的武將。

騎乘無雙亂舞



騎乘後按 ◎





以高速將劍左右各揮動一次。攻擊範圍狹小，發動時間也短，不過能讓被擊中的敵人飛走。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9



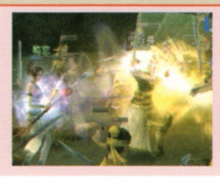


□鈕連打就能連續攻擊9下。將長劍不斷的左右揮動，最後再加上直劈攻擊。

無雙覺醒

覺醒印取得

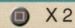
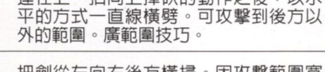
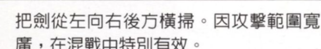
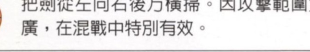
覺醒印＋ R3



因攻擊速度會再大幅提昇，因此在混有強敵的混戰中很有效果。用聚力攻擊來打散敵方集團，面對武將則連續發動無雙亂舞來給予大傷害。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	指令	範圍	說明
 一般攻擊1	 □		把劍從左下向上斜砍。出招速度快，以攻擊的起點來說算是很優秀的技巧。
一般攻擊2	 □ X2		 連在上一招向上揮砍的動作之後，以水平的方式一直線橫劈。可攻擊到後方以外的範圍。廣範圍技巧。
一般攻擊3	□ X3		  把劍從左向右後方橫掃。因攻擊範圍寬廣，在混戰中特別有效。
一般攻擊4	□ X4		朝自己正面使出突刺。雖然攻擊範圍狹小，但射程長，空隙也小。
一般攻擊5	□ X5		把劍從左向右上方橫掃。雖然出招快且攻擊範圍廣，不過左後方是死角。
一般攻擊6	□ X6		把劍舉到頭上向下揮砍。攻擊範圍廣，能把敵人擊飛。


一般攻擊3

一般攻擊6

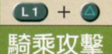
聚力攻擊

技名	指令	範圍	說明
聚力攻擊1	△		將身體朝右傾斜並向前突進，再轉身快速地朝著本來位置一面前進一面攻擊。
聚力攻擊2	□→△		把劍從下往上揮擊。雖然能讓被擊中的敵人浮空，可是缺點在於出招速度緩慢。
聚力攻擊3	□ X2→△		把劍連續向上揮砍兩次，再揮出橫斬。是帶有氣絶效果的主力技。
聚力攻擊4	□ X3→△	 	把劍從頭上往下揮砍。帶有擊飛效果。和一般攻擊6的動作一樣。
聚力射擊	□ X4→△		雙手持劍從左下往右上揮擊。能讓被擊中的敵人浮空。
聚力攻擊6	□ X5→△		放出全方位衝擊波的攻擊。因能廣範圍攻擊敵人，在混戰中非常有效。

聚力攻擊1

聚力射擊

其他

技名	指令	範圍	說明
 衝刺攻擊	跑一段時間後按□		一邊彎下身體一邊著朝前方揮出橫斬。出招速度快而且威力也高，非常容易使用的技巧。
跳躍攻擊	 ×→□		跳起來之下把劍往下方直劈。缺點在於攻擊範圍狹小。不過對馬上的敵人相當有效。
跳躍聚力攻擊	 ×→△		在空中朝著斜下方揮劍發出真空波。能做為中距離攻擊。
 彈開攻擊	L1＋△		揮劍橫掃。對前方具有相當的攻擊範圍，能打敵人擊飛。
騎乘攻擊	 騎乘按□		揮劍左右交互劈砍。射程雖長但得注意來自正面的敵人之攻擊。騎著馬突進吧。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△		朝著左右各揮一劍。出招雖慢但威力大，能把敵人擊倒。

跳躍聚力攻擊





揮劍發出真空波。劍本身也帶有攻擊判定。



馬超

孟起

「看我馬孟起一擊突破亂世！」

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

- 涼州之戰 聯合軍VS董卓軍 map P237
- 潼關之戰 聯合軍VS曹操軍 map P246
- 夷陵之戰 蜀軍VS吳軍 map P249
- 街亭之戰 蜀軍VS魏軍 map P251
- 白帝城之戰 蜀軍VS吳軍 map P253

PROFILE

Ma Chao

馬超因其在戰場上的英姿，過人的力氣，還有顯眼的裝扮而被人稱呼為「錦馬超」。他身為西涼的有力者_馬騰之長男，因家族遭到曹操殺害，為了復仇而舉兵。馬超在戰場上超乎尋常的凶悍氣勢令身為敵人的曹操也不得不感嘆。他相信自己所信仰的正義，有如駿馬一般奔馳在時代之中。

模組介紹

能力資料 ABILITY DATA

奔馳於戰場 人馬一體的猛將

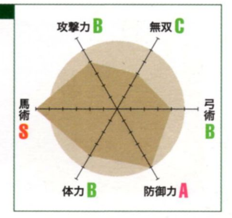
馬超擁有平均以上的能力。其中最為突出的在於防禦力高，動作迅速。而且揮動武器所涵蓋的攻擊範圍寬廣，比起1對1來說，他算是較適合以集團為對手來進行混戰的武將。最大的特徵在於騎乘時的攻擊非常優秀。雖然攻擊範圍窄但是能進行連續攻擊。而且發動騎乘聚力攻擊的話就能讓攻擊範圍擴大到全方位。



即使不在騎乘狀態也擁有寬廣的攻擊範圍，是一位能快速發動攻擊來橫掃敵兵集團的易上手武將。

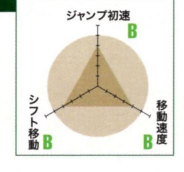
TOTAL ABILITY 總合能力

優於馬術，整體來說沒有特別缺點的優秀能力。特別是防禦力突出，是可以單騎攻入敵陣的高戰鬥能力武將。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

和戰鬥能力成正比，移動速度也相當優秀。即使下馬也能以毫不遜色的速度奔馳於戰場。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

槍 毫無空隙 充滿魅力的高速攻擊

憑著高攻擊力和沒有空隙的攻擊，能一口氣擊潰敵兵集團。為了能發揮高速的槍術來愚弄敵人，最好避免會造成武器揮動速度下降的重型武器。選擇輕型武器並常用騎乘攻擊的話，將有可能發動連續不間斷的攻擊。



騎乘攻擊的攻擊範圍雖然只限於右側，但優點在於能連續給予敵人攻擊。此時必須注意來自左側的攻擊。

武器名	鐵槍	鋼鐵槍	鐵騎尖	龍騎尖
基本攻擊力	5	10	16	38
連續攻擊數	4	5	6	6
				

推薦護衛武將 弓型

讓其援護空隙和背後

對於擅長騎乘作戰的馬超來說，移動速度優秀的弓型護衛武將較為適合。因為在四處轉戰時較能有機會得到其輔助。而且，攻擊範圍寬廣的弓矢也適合拿來牽制敵方針對馬上的攻擊。



馬上戰鬥的關鍵在於如何避免受到攻擊。一面策馬遊走以躲避攻擊並反擊，並讓護衛武將以游擊的方式戰鬥吧。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 用沒有空隙的一般攻擊來驅逐敵方集團

序盤最好謹記以一般攻擊來打倒敵方集團。戰法是首先用衝刺攻擊或聚力攻擊1來削減敵方體力，再發動一般攻擊就好。另外，面對敵方武將時，推薦以連續發出突刺的聚力攻擊3為主軸來加以擊破。



聚力攻擊 3

使出突刺後，再揮出帶有使敵兵氣絶之效果的橫掃攻擊。雖可以進行追擊，但因最初的突刺範圍窄而必須確實地瞄準。

主力戰略 以騎乘聚力攻擊來驅散周圍的敵人

因攻擊力提昇之後光以騎乘聚力攻擊就可以一掃敵兵集團，所以建議先拿到裝備道具的鐙。在地上戰則是以能廣範圍攻擊的聚力攻擊6來打倒周圍敵人，對武將戰就用聚力射擊將其打到半空中以發動連段。

騎乘聚力攻擊




出招速度雖然有點慢，但能進行全方位攻擊。在出招前必須盡量避免受到攻擊。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ◎

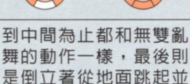




一邊拿槍在頭上連續揮舞一邊前進，再利用槍撐跳到空中並一面落下一面揮出橫砍。

真・無雙亂舞 ◎



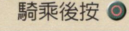
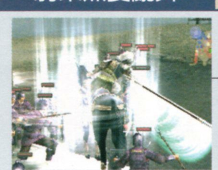
到中間為止都和無雙亂舞的動作一樣，最後則是倒立著從地面跳起並發動全方位攻擊。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按◎




發動這招就會使出威力強大的真・無雙亂舞。因為是無關體力就能施放的強力技巧，可說是重寶。

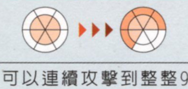
騎乘無雙亂舞 騎乘後按◎


以高速向右邊連續揮槍劈砍兩次，最後再發動騎乘聚力攻擊。即使在混戰中也能發揮出威力。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9

可以連續攻擊到整整9下。追加□鈕就會用槍往左橫掃，接著使出直劈後再往右橫掃。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋R3



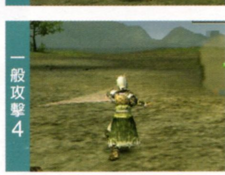
因為原本就擁有適合用於混戰的強力技巧，所以無雙覺醒建議用在擊破武將上。以聚力攻擊3或聚力射擊為主軸發動攻勢，再用無雙亂舞將周圍的敵人一掃而空。

技　表　TECHNIQUE DATA



分類	技名	指令	說明
一般攻擊	一般攻擊 1	□	用槍朝著左上方突刺。就攻擊範圍和出招速度來說，作為攻擊的起點可說是非常優秀。
一般攻擊	一般攻擊 2	□ X2	轉身用槍柄朝前方突刺。射程雖短但是出招迅速。
一般攻擊	一般攻擊 3	□ X3	從下方舉槍橫掃。攻擊範圍寬廣，出招迅速。
一般攻擊	一般攻擊 4	□ X4	舉槍從左上向著正面橫掃。攻擊範圍廣，非常容易使用。序盤的主力技。
一般攻擊	一般攻擊 5	□ X5	將舉起的槍往前方揮下。射程雖長但攻擊範圍狹小，需注意反擊。
一般攻擊	一般攻擊 6	□ X6	舉槍從右到左以大幅度橫掃。與一系列一般攻擊相同的快速出招可說是混戰的重寶。

一般攻擊1



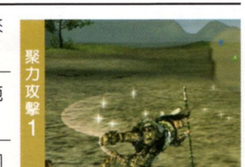
一般攻擊4





分類	技名	指令	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△	把槍刺入地面，以槍為軸心轉動自身來攻擊敵人。可達到全方位攻擊的效果。
聚力攻擊	聚力攻擊 2	□→△	從左後方把槍朝前方大力揮起。攻擊範圍廣，能讓敵人浮空。
聚力攻擊	聚力攻擊 3	□ X2→△	用槍迅速地突刺，然後迴轉一圈橫掃周圍。1對1時相當有效的技巧。
聚力攻擊	聚力攻擊 4	□ X3→△	先向後轉再把槍朝著前方刺出。出招速度雖慢，但射程很長。
聚力攻擊	聚力射擊	□ X4→△	把槍朝上揮並在周圍產生旋風。被擊中的敵人會浮到半空中。
聚力攻擊	聚力攻擊 6	□ X5→△	放出全方位衝擊波。能讓被擊中的敵人暈眩。相當有威力，可說是主力技。

聚力攻擊1



聚力攻擊6





分類	技名	指令	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按 □	一邊用槍在面前旋轉一邊突進。威力高，而且帶有擊飛敵人的效果。
其他	跳躍攻擊	×→□	用槍朝下方垂直揮砍。想讓攻擊命中最好用小跳躍來出招。
其他	跳躍聚力攻擊	×→△	在空中一面使出迴轉斬一面長距離突進。迴轉中能改變方向。
其他	彈開攻擊	L1 + △	用槍對正面橫掃。雖然攻擊範圍只有前方，但在混戰時能成為有用技巧。
其他	騎乘攻擊	騎乘按 □	用槍針對右側揮砍。只有馬超才能夠使出這種能讓攻擊連續命中的技巧。
其他	騎乘聚力攻擊	騎乘按 △	發出全方位衝擊波來進行攻擊。是能在騎乘中對廣範圍進行攻擊的優秀技巧。

跳躍聚力攻擊





會突進相當長的距離，因此即使被敵人包圍也很容易突破。

蜀

英傑群像 CHARACTER

黃忠 漢升

「黃漢升可不會輸給年輕小夥子」

出現條件

一開始即可使用

無雙模式關卡

成都之戰　劉備軍VS劉璋軍 map P247

▼

定軍山之戰　蜀軍VS魏軍 map P248

▼

南中平定戰　蜀軍VS南蠻軍 map P250

▼

陳倉之戰　蜀軍VS魏軍 map P251

▼

白帝城之戰　蜀軍VS魏軍 map P253

PROFILE

Huang Zhong

雖是老將，但卻是天下數一數二的使弓名手。在關羽攻擊韓玄之時，當時身為韓玄部下的黃忠曾和關羽發生激鬥。之後加入劉備軍中，做出了在定軍山斬殺夏侯淵等等，令人無法想像是年近七十之人的表現。到現在還是「老而彌堅」的代名詞。

模組介紹






CHAPTER 1

能力資料 ABILITY DATA

從遠方射穿敵人 無人能比的弓術名手

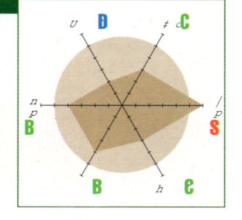
身為弓手的黃忠擅長遠距離攻擊。可是主武器卻是劍，出招不快也不慢但射程短，因此雖適合1對1，一旦被敵兵集團包圍就會很辛苦。如果演變成混戰的話最好先拉遠距離，用弓來削減敵兵的數量。移動速度緩慢。因此最好在被包圍前就做好逃脫的準備。



裝備能讓弓箭附上火炎屬性的淨炎火矢就能提昇聚力攻擊的威力。很值得讓他裝備。

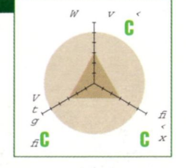
TOTAL ABILITY 總合能力

因攻擊力低而不適合混戰，最好用裝備道具來加以補強。特別突出的優點在於弓術。可說是凌駕於所有武將之上的能力。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

各方面完全平均。對於攻略關卡來說雖不會慢到致命，但還是最好在序盤就弄到馬來騎。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

鉄剣 用速度來彌補射程的不足

對於射程短，而且出招速度普通的黃忠來說，不適合進行混戰。為了提昇戰鬥能力最好是選擇重量較輕的武器，用迅速的攻擊來達到減少空隙的效果。另外，使用弓來攻擊的聚力攻擊1因出招迅速而十分值得使用。



雖優於弓術，但基本的攻擊是架構於劍上。要注意的是選擇重型武器的話將會讓弓的蓄力速度減慢。

武器名	盤刀	大盤刀	旋風斬	破邪旋風斬
基本攻擊力	4	8	12	36
連續攻擊數	4	5	6	6






推薦護衛武將 槍型

本身射程的不足就交由射程較長的護衛武將來彌補

對於能遠距離也能近距離戰鬥的黃忠來說，能夠一起在前線並肩作戰的護衛武將較為適合。因一旦成為混戰他本身的短射程將成為缺點，所以推薦搭配攻擊範圍較廣的槍型武將。在混戰中能幫忙分散敵人，增加和敵武將1對1的機會。



使用弓箭攻擊的聚力攻擊並不會消耗箭矢。因為在遠距離容易射漏敵兵的關係，可以讓護衛武將代為擊倒。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 以連射性能優良的聚力攻擊1來取得先制

不會消耗箭矢的聚力攻擊1相當有用。只要敵兵集團想靠近就先用聚力攻擊1來給予他們傷害，再用一般攻擊加以擊破。混戰時除了一般攻擊之外，也可以利用聚力攻擊4來將敵人擊飛。此招是被圍住時也可以拿來幫助脫身的技巧。

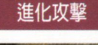


聚力攻擊 1

只需要連打△鈕就能輕鬆使出的技巧。因不會消耗箭矢所以可以盡情使用。再加上攻擊範圍寬廣，也可以當作近距離攻擊使用。

主力戰略 用進化攻擊來壓倒敵人！

混戰時就用進化攻擊連接聚力攻擊6來把敵人打飛吧。先以一般攻擊壓制住敵人後再以無雙亂舞給予致命一擊的這種基本戰術也很有效果。另外，想在能力面作補強的話最好同時提昇攻・防。



進化攻擊





只要拿到能發動進化攻擊的武器，就可以發動連續九次的攻擊了。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ○







一面如陀螺般旋轉一面揮劍攻擊。攻擊範圍雖廣但必須注意出招完之後的空隙很大。

真・無雙亂舞 ○

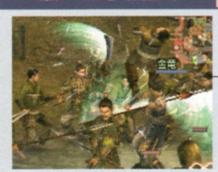






在無雙亂舞的最後追加射出火炎屬性的弓矢，並引發爆炸。弓矢的方向能用方向鍵自由變換。

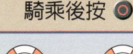
激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ○





攻擊方式和真・無雙亂舞相同。最後的攻擊要選定目標後確實地讓其擊中。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ○



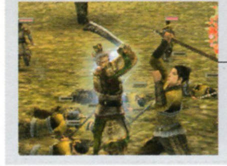




快速的由左到右各揮一劍。雖能打敵人擊飛但缺點在於發動時間太短。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7～9





將一般攻擊的第六段變化為突刺，在朝左右各揮一劍之後，以大動作橫劈來作結。

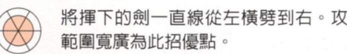
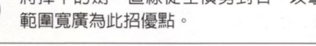
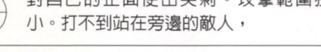
覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3



因能高速移動，可以趁機使用大技。黃忠的話可以先利用一般攻擊累積無雙量表之後連發無雙亂舞，或是用聚力攻擊1進行全方位連射。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	操作	說明
一般攻擊 1	□	從右邊揮劍斬下。射程雖短但因出招快速而容易使用。
一般攻擊 2	□ X2	將揮下的劍一直線從左橫劈到右。攻擊範圍寬廣為此招優點。
一般攻擊 3	□ X3	對自己的正面使出突刺。攻擊範圍狹小。打不到站在旁邊的敵人，
一般攻擊 4	□ X4	揮劍從左上橫劈到右後方。出招快且攻擊範圍廣，是序盤的主力技。
一般攻擊 5	□ X5	以低角度從右橫劈到左。出招雖慢但攻擊範圍寬廣。對混戰有效。
一般攻擊 6	□ X6	揮劍從左橫劈到右。攻擊範圍廣，並且能擊飛敵人。

一般攻擊2

一般攻擊4



聚力攻擊

技名	操作	說明
聚力攻擊 1	△	同時射出五隻箭。連打△鈕最多能追加射擊到連續六回。
聚力攻擊 2	□→△	利用揮劍斬下的反作用力一面彎下身體迴轉一面揮劍從右下斬到左上。
聚力攻擊 3	□ X2→△	連續發射弓箭。最後一箭帶有氣絶效果。但武器的種類會影響到連射次數。
聚力攻擊 4	□ X3→△	把劍從左上斜著揮砍到右下。能讓被擊中的敵人飛走。
聚力射擊	□ X4→△	把劍從右上朝著左下地面用力揮擊。能把揮劍擊中的目標周圍敵人擊飛上半空。
聚力攻擊 6	□ X5→△	用雙手持劍一面順時針迴轉一面橫劈。以全方位攻擊將敵人擊飛。





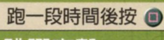
聚力攻擊3



聚力攻擊6

其他

技名	操作	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按 □	一面突進一面伸劍刺出。因能讓目標氣絶而對集團相當有效。
跳躍攻擊	×→□	跳起來後朝著斜下方橫劈。因射程短的關係，如果跳太高會很難擊中敵人。
跳躍聚力攻擊	×→△	在空中轉一圈之後再高高彈起，朝下方射出五隻箭矢。對於要在混戰中逃出相當的有效。
彈開攻擊	L1 + △	把劍從左橫劈到右。射程長再加上帶有擊飛效果而適合用於混戰。
騎乘攻擊	騎乘按 □	揮劍左右交互劈砍。射程比一般攻擊要來的長。必須注意來自正面的攻擊。
騎乘聚力攻擊	騎乘按 △	卯足了力氣揮劍朝左右各劈砍一次。帶有擊飛效果。










跳躍聚力攻擊



能跳相當遠的距離，因此可以當作逃脫用的技巧。

蜀

姜維 伯約

「請儘管交給我姜伯約吧！」

出現條件

完成2位以上蜀軍武將的無雙模式

無雙模式關卡

天水之戰 魏軍VS蜀軍 map P250

▼

街亭之戰 蜀軍VS魏軍 map P251

▼

陳倉之戰 蜀軍VS魏軍 map P251

▼

白帝城之戰 蜀軍VS吳軍 map P253

▼

五丈原之戰 蜀軍VS魏軍 map P254

PROFILE

Jiang Wei

原本仕於魏國。曾因識破諸葛亮的計謀而大為活躍。之後因諸葛亮看上了他的才能而用計謀使其歸降蜀國，成為諸葛亮的心腹。另外也曾與趙雲交戰並僵持不下，是一位在武藝方面也很優秀的勇將。在諸葛亮死後繼承了其所留下的兵法書，為了守護蜀國而孤軍奮鬥。一直支撐蜀國直到最後一刻。

模組介紹

能力資料 ABILITY DATA

智勇兼備的 萬能型武將

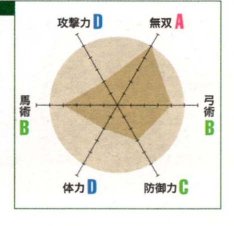
雖然攻擊力和體力較低，但武器的射程長並且出招快速。能夠快速地出招並廣範圍攻擊，足以彌補攻擊力的不足。不論是混戰或是1對1的武將戰都十分能夠勝任。移動速度高於平均，因此有辦法迅速的對應戰況。另外擁有諸如時間差攻擊等等多采多姿的技巧也是姜維的魅力。努力熟悉他的技巧吧。



空隙小，出招也快，因此即使是混戰也能揮灑自如。不過因為體力低的關係，在成長起來之前最好不要太冒進。

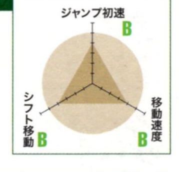
TOTAL ABILITY 總合能力

要說缺點的話就是攻擊力不足。想活用其戰鬥時的豐富技巧就要利用裝備道具或是武器的附加效果來提昇基本能力，再不斷地發動其毫無空隙的攻擊吧。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動能力全部都在平均以上。在戰鬥時即使是徒步移動也不會有問題。馬就看個人的喜好來使用吧。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

槍 讓敵兵無法靠近 優於速度的三尖槍

他所使用的槍能迅速地使出招式，並廣範圍攻擊。攻擊力不足的問題可以用高速的攻擊速度和較小的空隙來彌補，因此最好選擇能讓武器靈活度發揮到最高的輕型武器。只要招式增加以後，就不用在意攻擊力不足的問題了。



因他的槍不但射程長而且能快速發動攻擊，所以能夠在受到敵人攻擊前廣範圍的將之擊倒。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數	
三尖槍	4	4	
三尖銳槍	8	5	
龍顎閃	12	6	
昂龍顎閃	36	6	

推薦護衛武將 弩型

最適合用遠距離攻擊型

姜維雖擁有豐富的技巧，但是高威力的無雙亂舞和聚力攻擊常必須鎖定特定的目標，混戰中也常四處移動。因此，採取遠距離援護射擊而不會對姜維攻擊造成妨礙的弩型武將最為適合。



雖然一般攻擊的範圍極廣，但聚力攻擊則只限於正面。因此讓護衛武將幫忙掩護空隙也是一個好辦法。

姜維伯約

英傑群像 CHARACTER

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略　以廣範圍的一般攻擊和聚力攻擊3來應付混戰！

一旦發現敵兵集團就先以衝刺攻擊或聚力攻擊1來削減他們的體力，再以攻擊範圍寬廣的一般攻擊收尾就行。陷入混戰的話就以帶有氣絕效果的聚力攻擊3來追擊。在攻擊之際一面以畫圓的方式轉動身體就能達到廣範圍攻擊的效果。



聚力攻擊 3

一面揮舞著槍一面前進，因此不管是集團戰或是武將戰都可以進行連續攻擊。對氣絕的敵人就儘管進行追擊吧。建議和一般攻擊搭配使用。

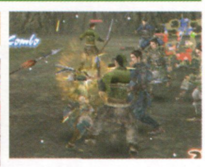


主力戰略　以攻防一體的聚力攻擊6來突破混戰

武器攻擊次數增加的話，就以聚力攻擊6為主軸來戰鬥吧。此招會朝正面突進之後再轉身發動廣範圍攻擊，除了能一口氣驅散敵人，還能輕鬆突破包圍。有強化攻擊力的話，聚力攻擊1的時間差攻擊也相當有效。

聚力攻擊 6





朝正面突進之後再一面迴轉一面將敵人擊飛。用這招來打散敵兵集團吧。

無雙乱舞 & 進化攻擊

無雙量表滿檔

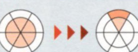
無雙亂舞　○



一邊揮舞著槍一邊前進，最後使出大範圍橫掃。可以全方位攻擊。

真・無雙亂舞　○







使出和無雙亂舞一樣的攻擊，最後產生出巨大的火炎，朝正面放出。

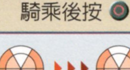
激・無雙亂舞　接近護衛武將按 ○

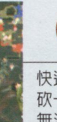




和護衛武將連攜就能發動強力的真・無雙亂舞。在混戰中使用，將敵兵集團一網打盡吧。

騎乘無雙亂舞　騎乘後按 ○







快速地用槍朝著左右各揮砍一次。攻擊範圍狹小且無法打中正面的敵人。用馬突擊之後再發動吧。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7～9





追加攻擊是用槍左右揮動之後，再往左大幅度橫掃。是帶有擊飛效果的九段攻擊。

無雙覺醒

覺醒印取得

覺醒印＋ R3



為彌補姜維的攻擊力不足，最好在和強敵的戰鬥中使用。另外，因覺醒後無雙量表將會瞬間補滿，所以先使用無雙亂舞後再發動會較有效率。

CHAPTER 1

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	指令	說明
一般攻擊 1	□	用槍往左上突刺。出招快加上射程長，所以很容易使用。對馬上的敵人也有效。
一般攻擊 2	□ X2	轉身用槍柄朝前方突刺。出招快而且空隙也小。射程短。
一般攻擊 3	□ X3	用槍從右下朝左上揮擊。攻擊範圍包括前方與右側。出招速度很快。
一般攻擊 4	□ X4	用槍從左邊揮出大幅度橫掃。能廣範圍攻擊的射程長度為其魅力。
一般攻擊 5	□ X5	舉槍從右後方朝左下方橫掃。攻擊範圍寬廣而適合用於混戰。
一般攻擊 6	□ X6	用槍從正面揮出大幅度橫掃，能攻擊到全方位。被擊中的敵人會飛走。

一般攻擊4



一般攻擊6

聚力攻擊



技名	指令	說明
聚力攻擊 1	△	在前方製造出氣彈，引發小爆炸來攻擊。出招雖慢但可以進行時間差攻擊。
聚力攻擊 2	□→△	用槍從下往上揮擊，讓敵人浮空。是用來連段的必要技巧。
聚力攻擊 3	□ X2→△	一邊前進一邊舉槍往上刺擊，最後再使出橫掃。帶有氣絕效果，可作為主力技。
聚力攻擊 4	□ X3→△	轉一圈之後把槍橫著往正面推去。攻擊範圍雖窄但能擊飛敵人。
聚力射擊	□ X4→△	從右下舉槍往左上揮擊，並在周圍產生旋風，讓被擊中的敵人浮空。
聚力攻擊 6	□ X5→△	朝正面以突刺的姿勢突進後再轉身揮出全方位攻擊。

聚力攻擊1

聚力射擊



其他

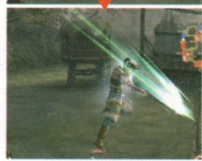


技名	指令	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按 □	突進之後用槍從左到右橫掃。威力高而且範圍寬廣。適合對集團使用。
跳躍攻擊	×→□	跳起來後用槍朝下橫掃。在下降到一半左右出招較容易命中。
跳躍聚力攻擊	×→△	跳起來在空中先停止一瞬間，再對下方連續使出突刺，最後橫掃。
彈開攻擊	L1 + △	轉一圈之後雙手持槍朝正面的敵人刺去。可以當作混戰時的逃脫技巧來使用。
騎乘攻擊	騎乘按 □	用槍從後到前左右交互揮擊。射程雖長但出招有點慢。
騎乘聚力攻擊	騎乘按 △	帶有擊飛效果的騎乘攻擊。先在右後方聚力之後再把槍左右揮舞。



跳躍聚力攻擊





停在空中連續發出突刺。可以拿來當作追擊用技巧。





魏延

文長

「我……魏延……擊潰……敵人……」

出現條件

使用黃忠通過無雙模式

無雙模式關卡

定軍山之戰 蜀軍VS魏軍 @map p248
▼
天水之戰 蜀軍VS魏軍 @map p250
▼
街亭之戰 蜀軍VS魏軍 @map p251
▼
陳倉之戰 蜀軍VS魏軍 @map p251
▼
五丈原之戰 蜀軍VS魏軍 @map p254

PROFILE

Wei Yan

以勇猛的風貌與超強的實力而令人害怕的猛將。剛開始是侍奉劉表，但後改侍奉韓玄。之後魏延被黃忠說服，兩個人一起投降給劉備。以後以劉備的手下立下了許多的功績。被諸葛亮評為「有造反之相」的魏延，屢次對諸葛亮的戰略表達不滿，因而傳言兩人不和。

模組介紹

能力資料 ABILITY DATA

切裂敵陣
優於戰鬥能力的武將

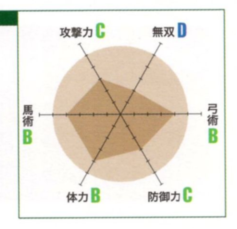
隨著揮舞雙刀節奏的攻擊敵人的魏延。因其雙刀出手的多是旋轉動作，能夠使出幾乎無空檔的快速攻擊。能夠觸及的距離太短是缺點，但卻有著能以廣大的攻擊範圍和各樣的快速技巧稱霸混戰的優點。攻擊力和防禦力都在平均之上，可說是平衡性良好又有戰鬥力的武將。



旋轉攻擊減少了下次攻擊之前所要花費的時間。使出連續攻擊，翻弄敵人於股掌吧。

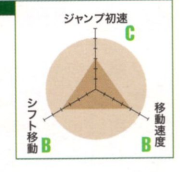
TOTAL ABILITY 總合能力

基本能力在平均以上，是為非常優秀少弱點的萬能型。因也有不錯的攻擊力、防禦力和體力，能獨自攻進敵陣，以快速攻擊混亂敵軍。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動速度是快速。沒有缺點，為了有效利用快速攻擊而裝備道具來強化的話，就能夠毫無空檔的戰鬥。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

双刀 以出手次數和攻擊範圍為主 有效利用招數的速度吧

雖能夠觸及的距離太短，但以出手的次數和寬廣的攻擊範圍混戰，連1對1也能夠對應，即使連旋轉的攻擊出招的速度也相當快。為了不失去這點好處，武器重量選擇「輕」或「標準」，以不拖慢攻擊速度為主。



就算被集團包圍也能揮動雙刀劈倒敵人。混戰真是能發揮魏延攻擊最大限的戰場。

武器名	雙長柄雙刀	武器名	眉尖刀	武器名	雙極星	武器名	雙極滅星
基本攻擊力	4	基本攻擊力	8	基本攻擊力	12	基本攻擊力	36
連續攻擊數	4	連續攻擊數	5	連續攻擊數	6	連續攻擊數	6
							

推薦護衛武將 杖型

於亂戰時從後方援護

推薦能夠遠距離援護殺進混戰魏延的護衛武將。劍和槍會擋住攻擊對象和場所，而會妨礙魏延拿手旋轉系攻擊的可能性。選擇杖型，從後方援護吧。



被敵人包圍的魏延最怕弓兵等遠距離的攻擊，讓護衛武將援護他，排除麻煩的敵兵吧。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 使用一般攻擊涵蓋全方位

只要以出招快速的普通攻擊為主攻擊就好。邊旋轉邊跳進敵兵集團中，只要使用雙刀砍殺，攻擊範圍廣的招術就連背後的人也能打中。成為攻防一體的攻擊。但在有敵方武將的場合，就要使用聚力攻擊4將周圍的敵人一掃而空。



一般攻擊 3

只使用一般攻擊3繼續攻擊的話，不要打飛敵人對其施加連續攻擊。空檔很短，但因觸及範圍短必須常移動攻擊。

主力戰略 在混戰中發揮威力使用聚力攻擊擊破



攻擊的中心就使用像捲線器般邊旋轉邊移動攻擊的聚力攻擊3吧。因為也有令敵人僵硬的效果，可以不受反擊連續攻擊。雖在序盤也能使用，但在入手使旋轉時間增長的上級武器後再多使用吧。

聚力攻擊 3





聚力攻擊3對於浮在空中的敵人使用的話，可以賺取連段數。用於武將戰很有效果。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

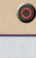
無雙亂舞 ◎



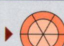


向前方旋轉雙刀，加上來回攻擊。旋轉攻擊成為了全方位攻擊。

真・無雙亂舞 ◎







在頭上使用雙刀來回揮擊後，背對地面邊旋轉身體邊大幅度揮舞雙刀。

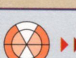
激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ◎

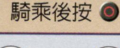




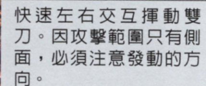
威力高的真・無雙亂舞。算好與護衛武將的距離，在混戰中使用很有效。能一掃周圍的敵人。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ◎









快速左右交互揮動雙刀。因攻擊範圍只有側面，必須注意發動的方向。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9





從左開始邊旋轉邊揮動雙刀，追加3回的攻擊。最後的一擊有擊飛敵人的功效。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3



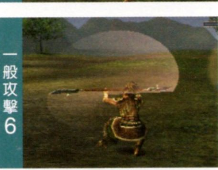
因攻擊的威力增加，對敵方武將使用聚力攻擊2和聚力射擊以賺取連段數。在混戰中使用一般攻擊與聚力攻擊6把敵方集團通通打飛吧。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	輸入	範圍	說明
一般攻擊 1	□		跨出一步，斬下雙刀。攻擊範圍雖小，但是出招動作快。
一般攻擊 2	□ X2		用雙刀從左下向上斬。出招後多少會出現空隙，但繼續攻擊的話就沒問題了。
一般攻擊 3	□ X3		特殊的由左至右揮下。如沒有碰到敵人，出招的速度會非常快。
一般攻擊 4	□ X4		雙刀由左下開始向上突刺。從一般攻擊1開始邊旋轉邊攻擊的話，空檔會很短。
一般攻擊 5	□ X5		和一般攻擊5相反，這次是從右下方向上突刺。能夠快速的出招。
一般攻擊 6	□ X6		用雙刀往正面邊旋轉邊攻擊。雖可以連續攻擊命中，但是會在背後留下空檔。





聚力攻擊

技名	輸入	範圍	說明
聚力攻擊 1	△		邊向前跳邊用雙刀砍兩回。在跳躍之中可自由移動方向。
聚力攻擊 2	□→△		雙刀從下到上突刺。可以令敵人浮在空中，但出招稍微慢了點。
聚力攻擊 3	□ X2→△		躺在地上邊旋轉邊迴轉雙刀。無論是混戰或是1對1的武將戰都有效果。
聚力攻擊 4	□ X3→△		雙刀由左到右大幅度劈砍。觸及距離變長，也可適用於廣範圍攻擊。
聚力射擊	□ X4→△		右手旋轉雙刀，往正面射出衝擊波。被打到的敵人會被擊飛。
聚力攻擊 6	□ X5→△		在頭上旋轉雙刀，△連打就會由左而右劈砍。





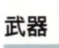
其他

技名	輸入	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□		邊向前輕跳邊砍過去。跳起來時攻擊率很低。
跳躍攻擊	×→□		向上跳起，雙刀向下劈砍。觸及距離雖短，對馬上的敵人有效。
跳躍聚力攻擊	×→△		在空中呈倒立態，雙刀向下旋轉。能夠使出全方位防禦無效的攻擊。
彈開攻擊	L1＋△		用雙刀劈砍。攻擊範圍也是全方位，在混戰中將敵人擊飛相當有效。
騎乘攻擊	騎乘按□		左右交互揮動雙刀。出招迅速，觸及距離也長。屬於側面的攻擊。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△		邊旋轉雙刀邊攻擊左右方。威力很高，被擊中的人會被打飛。





在敵人集團頭上使用給予全體傷害吧。



「本人就是龐士元。我討厭麻煩事。」

龐統
士元

出現條件

3個以上蜀的武將的無雙模式過關

無雙模式關卡

赤壁之戰 聯合軍VS曹操軍 @map p245
▼
成都之戰 劉備軍VS劉璋軍 @map p247
▼
定軍山之戰 蜀軍VS魏軍 @map p248
▼
南中平定戰 蜀軍VS南蠻軍 @map p250
▼
白帝城之戰 蜀軍VS吳君 @map p253

PROFILE

Pang Tong

被稱為鳳雛，和臥龍諸葛亮並稱的天才戰略家。在赤壁之戰完成將曹操軍的船連鎖起來的「連環之計」。並將聯合軍導向勝利之路，但因長的太醜為由導致向孫權求官無法成真，後來侍奉劉備。連諸葛亮都說「關於作戰，龐統凌駕於我」，備受劉備信賴。

模組介紹



能力資料 ABILITY DATA

多使用無雙亂舞顛覆不利的狀態

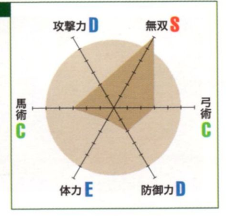
龐統雖然在無雙能力之上相當突出，但是在體力、攻擊力、防禦力等對於戰鬥的重要能力卻比較低。要避開像是獨身突擊敵陣這樣的戰法，和己方一起進軍的戰法較佳。作為武器的杖因攻擊範圍狹窄，觸及距離也短，不適合混戰。在這建議發揮優越的無雙能力，以連發無雙亂舞來戰鬥吧。



龐統的無雙亂舞能夠打倒廣範圍的敵人。被敵軍包圍的話，就發動來逃出敵陣吧。

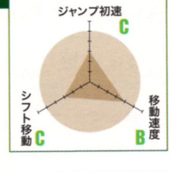
TOTAL ABILITY 總合能力

以總和來看，雖說比平均還要差，無雙能力卻非常的高。積極的發動無雙攻擊，用裝備道具來補足不足能力的底限。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動速度比平均還要高。在戰場上移動的速度可說是非常快。留心取得對戰鬥有利的位置吧。



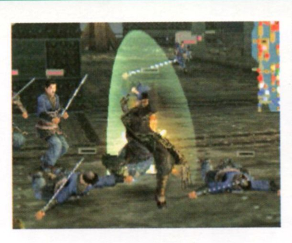
初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

杖

碰上武將等級也能戰鬥 發揮敏捷攻擊

雖可使出敏捷攻擊，觸及距離較短，攻擊範圍也頗窄。攻擊力無法提升也是個難題。但出招的快速補足了這點，演變成接近戰時也可無問題的與和武將級戰鬥。武器的重量選擇「輕」，追求敏捷吧。



動作多變的龐統在受到攻擊後很容易被打飛。注意空檔的大小以免受到連段攻擊。

武器名	幻杖	武器名	夢幻杖	武器名	風神杖	武器名	豪風神杖
基本攻擊力		基本攻擊力		基本攻擊力		基本攻擊力	
2		6		10		32	
連續攻擊數		連續攻擊數		連續攻擊數		連續攻擊數	
4		5		6		6	

推薦護衛武將 羽扇型

發動激・無雙亂舞吧

對於不善於混戰的龐統推薦能在前線戰鬥的近距離型。之中與無雙能力高的羽扇型配合度較好。和龐統一樣，輕易的就能累積無雙計量表，如此很容易就能發動能一掃周圍敵兵的激・無雙亂舞了。



龐統和羽扇型的觸及距離一樣都很短，很容易被敵人包圍，但可以用激_無雙亂舞一次打倒。

魏 吳 蜀 他 龐統 士元

武器 劍 槍 棍 薙刀 扇 斧 爪 鐵笛 槌 鞭 圈 戟 矛 刀 杖 戈 錘 拳 他

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 以聚力攻擊3使敵人氣絶追擊上去吧

在序盤的戰鬥中以聚力攻擊3為主力。因最後的全方位攻擊有氣絶效果，不管是在追擊或在逃出敵兵集團的包圍中都可使用。敵人在氣絶狀態時，抓住時間差反覆使出聚力攻擊1將其擊滅的話，就能夠移動到安全的地方。

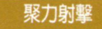


聚力攻擊 3

邊後翻邊追加攻擊。基本攻擊數上升且後翻回數也會增加，觸及距離過短就以來回移動補足。

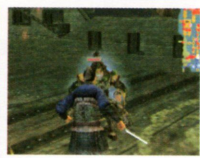
主力戰略 讓能力上升準備混戰

強化攻擊力和防禦力，準備混戰吧。如果入手了上級武器，就和序盤一樣，集團戰以聚力攻擊3為主力。因後翻的回數增加，像畫圓一樣的移動就能有效的打倒。武將戰就以聚力射擊賺取連段數。



聚力射擊





產生巨大的球攻擊，被大範圍給擊中的敵人會被打飛。

無雙量表滿檔　無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞

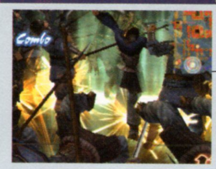


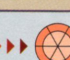


盤坐著浮在空氣中，邊跳躍邊在周圍發生衝擊波攻擊。攻擊範圍是為全方位。

真・無雙亂舞





就和無雙亂舞一樣，向全方位發出衝擊波。對範圍裡的全部敵人施加攻擊。

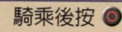
激・無雙亂舞　接近護衛武將按

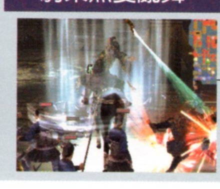


真・無雙亂舞的強化版。和護衛武將一起發動，廣範圍的移動且產生全方位攻擊的衝擊波。

騎乘無雙亂舞　騎乘後按







杖來回左右飛行。攻擊判定是在側面，觸及距離較長，被擊中的敵人將會被打飛。

進化攻擊

裝備武器 X 7~9





揮舞著杖旋轉一次，接著向背後的方向突擊，最後以倒立的狀態跳躍著，以杖浮空做全方位攻擊。

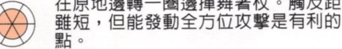
覺醒印取得　無雙覺醒

覺醒印＋ R3

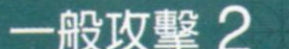


覺醒後無雙量表馬上就會存滿，覺醒之時立刻發動無雙亂舞的話，就有連發的可能。使用聚力攻擊3持續攻擊，量表一滿馬上發動吧。

技表

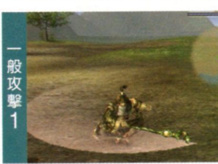


TECHNIQUE DATA



一般攻擊

技	指令	說明
一般攻擊 1	□	在原地邊轉一圈邊揮舞著杖。觸及距離雖短，但能發動全方位攻擊是有利的一點。
一般攻擊 2	□ X2	向後用杖突刺。攻擊範圍小且觸及距離較短，但出手非常的快。
一般攻擊 3	□ X3	以單腳站立向後仰倒，將杖揮向前方。觸及距離雖長，但攻擊範圍狹窄。
一般攻擊 4	□ X4	從後仰的狀態一口氣起來，向前方踢出。攻擊範圍狹窄。
一般攻擊 5	□ X5	雙手持杖向正面突擊。出招雖快，但攻擊範圍狹窄，容易受到反擊。
一般攻擊 6	□ X6	邊縮成一團邊向前方跳躍攻擊。出招速度慢且空檔大。



一般攻擊1

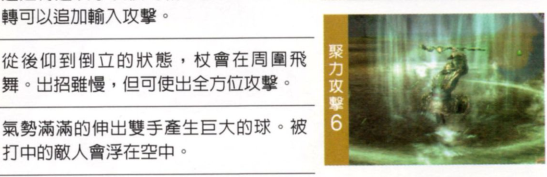


一般攻擊6



聚力攻擊

技	指令	說明
聚力攻擊 1	△	向前方發出球，以小爆炸攻擊。在爆炸之前可以用時間差攻擊。
聚力攻擊 2	□→△	將杖像要丟到上空一樣丟出去攻擊。出招雖慢但會讓敵人被打飛。
聚力攻擊 3	□ X2→△	邊迴轉邊攻擊以杖為軸心旋轉一圈。迴轉可以追加輸入攻擊。
聚力攻擊 4	□ X3→△	從後仰到倒立的狀態，杖會在周圍飛舞。出招雖慢，但可使出全方位攻擊。
聚力射擊	□ X4→△	氣勢滿滿的伸出雙手產生巨大的球。被打中的敵人會浮在空中。
聚力攻擊 6	□ X5→△	在原地邊輕跳邊轉一圈，周圍會發射出衝擊波。攻擊全方位。



聚力攻擊1

聚力攻擊6

其他

技	指令	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按 □	敏捷的從頭開始突擊，用杖向上突刺攻擊。攻擊範圍雖小，但是出招速度快。
跳躍攻擊	×→□	跳起來向正面揮舞杖。對馬上的敵人比對地上的敵人有效。
跳躍聚力攻擊	×→△	在空中後翻坐著杖，往正面飛去。發動中不會受敵人攻擊。
彈開攻擊	L1 + △	經由倒立的狀態使杖飛舞攻擊。因可以全方位攻擊，適合混戰。
騎乘攻擊	騎乘按 □	杖左右交互攻擊。比一般攻擊的觸及距離長而補足了缺點。
騎乘聚力攻擊	騎乘按 △	杖會在其騎乘攻擊過的反方向飛舞攻擊。通常是攻擊右側。

跳躍聚力攻擊





因可以清出一段距離，可使用於從混戰逃出。

月英

「看看我月英的力量吧」

出現條件

使用諸葛亮無雙模式過關

無雙模式關卡

長阪之戰　劉備軍VS曹操軍 map P244

▼

南中平定戰　蜀軍VS南蠻軍 map P250

▼

天水之戰　蜀軍VS魏軍 map P250

▼

陳倉之戰　蜀軍VS魏軍 map P251

▼

五丈原之戰　蜀軍VS魏軍 map P254

PROFILE

Yue Ying

是為諸葛亮所尊敬的黃承彥之女。從小就熟讀天文、地理、兵法等一切的學問且喜愛發明的少女。初次和諸葛亮見面便嫁給他。雖被傳為醜女，但也有其實是美女卻裝成醜女欺騙世人之說。深思熟慮，一生持續從智、武、心方面支持著丈夫的智略。

模組介紹






能力資料 ABILITY DATA

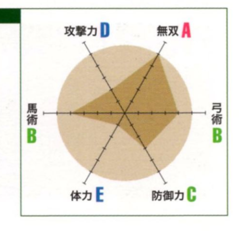
使用無雙亂舞打倒敵人
是長於移動速度的武將

月英的特徵為高度的移動速度與無雙能力，稍低的體力和攻擊力。因其揮舞所使用武器戈，可以向廣範圍的敵攻擊，但出招速度稍慢並不適合混戰。基本戰術為發揮速度和敵人持續保持一定的距離，再施加以攻擊。被敵人包圍便發動亂舞以補體力和攻擊力的不足。

廣泛的攻擊範圍是月英最大的魅力，但請注意出招緩慢的情形。活用無雙亂舞的全方位攻擊吧。

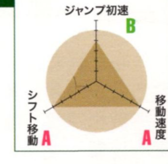
TOTAL ABILITY
總合能力

體力和攻擊力稍低是為缺點，但無雙的能力在其他的武將中也算是一等一的。因無雙計量容易累積，可連發無雙亂舞，以圖提高攻擊力的底限。



MOVEMENT ABILITY
移動能力

其得意之處為移動速度滿檔的高數值。關於移動速度方面，無論在戰鬥中或移動中都沒有問題。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

戈 重視空檔的大小
選擇「輕」的武器吧

射程長且攻擊範圍廣的戈，會因揮動幅度太大，背後容易露出空檔。為了增加出手次數防範敵方反擊，武器的重量就選擇「輕」或者是「標準」吧。進行提昇攻擊速度使之不出現空檔，再使用無雙亂舞殲滅敵人吧。



一般揮動幅度大的戈，重量選擇「重」的話，出招之中恐怕很有可能輕易就被敵人從背後攻擊。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數	
戰戈	3	4	
武鬥戈	7	5	
蒼月	11	6	
湖底蒼月	36	6	

推薦護衛武將 弓型

讓他援護背後的空檔吧

月英擅長廣範圍攻擊，但因出招速度的緩慢與聚力攻擊會產生的空檔，在集團戰中會有受到集中攻擊的危險。這時推薦使用從遠距離援護的弓型護衛武將。從後方牽制在背後敵人即可。

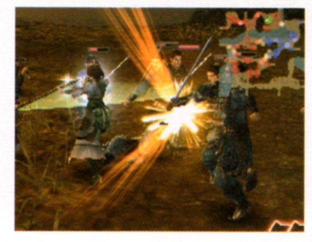


聚力攻擊3連續攻擊前方是為適合對武將戰的技巧，但會在背後生出空檔。用弓箭援護吧。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略　用聚力攻擊3攻擊 以無雙亂舞一網打盡

序盤的主力技巧為聚力攻擊3及無雙亂舞。因聚力攻擊3有著令敵人氣絕的效果，對於武將戰和集團戰皆是能使用的有效技巧。假使被敵人圍住就使用聚力攻擊3，儲滿無雙量表就發動無雙亂舞吧。也可以連發。



聚力攻擊 3

聚力攻擊3的最後一擊有能使敵兵氣絕的能力。敵兵氣絕狀態中，抓住機會加以追擊，在不受反擊的情況下打倒敵軍吧。

主力戰略　以聚力攻擊3、6戰鬥 以無雙亂舞給予致命一擊

入手上級武器後以聚力攻擊6為主力。因為是全方位攻擊所以能在混戰中派上用場。且對敵武將戰和序盤一樣，需使用聚力攻擊3和無雙亂舞的攻擊。使用裝備先補強體力和攻擊力低的弱點即可。

聚力攻擊 6



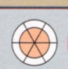


攻擊全方位，因有擊飛敵人的效果，也能使用於脫出混戰。

無雙量表滿檔　無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞　○







伸長戈旋轉，最後跳起砍散敵人。觸及範圍長，能進行全方位的攻擊。

真・無雙亂舞　○





旋轉攻擊之後，發出廣範圍的衝擊波。威力頗高，能一次掃盡周圍的敵人。

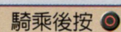
激・無雙亂舞　接近護衛武將按 ○

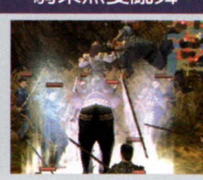




增強威力的真・無雙亂舞。和護衛武將一同發動，對有武將級的敵人在的混戰場面使用特別有效。

騎乘無雙亂舞　騎乘後按 ○







左右交互各揮舞一次戈。攻擊判定屬於側面。可以擊飛敵人。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7～9





以戈向左劈砍後，高舉武器向下劈擊。最後發動有打飛效果的向右橫劈攻擊。

覺醒印取得　無雙覺醒

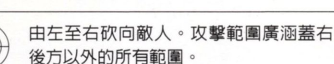
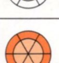
覺醒印＋ R3



因攻擊力增加，對於無雙能力高的月英來說可使之連發無雙亂舞。使用不會打飛敵人的聚力攻擊3來儲滿無雙量表，以威力上升的真・無雙亂舞殺入敵陣。

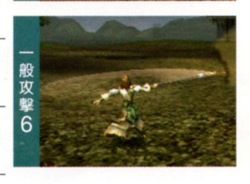
技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	指令	範圍	說明
一般攻擊 1	□		從左後方開始往右邊以戈劈砍。攻擊範圍非常的廣。加以攻擊周圍全體的敵人。
一般攻擊 2	□ X2		以戈由右向左橫斬。自一般攻擊1起攻擊範圍就大的關係，可輕易的連續使用。
一般攻擊 3	□ X3		把戈高舉至頭上從正面進擊。攻擊範圍小但觸及範圍長。
一般攻擊 4	□ X4	 	由左至右砍向敵人。攻擊範圍廣涵蓋右後方以外的所有範圍。
一般攻擊 5	□ X5		讓戈從右下往左上揮舞。攻擊範圍廣，可給予正面的敵人大傷害。
一般攻擊 6	□ X6	 	旋轉戈來攻擊周圍的敵人。被全方位攻擊打到的敵人將會被擊飛。



一般攻擊1



一般攻擊6

聚力攻擊

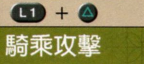
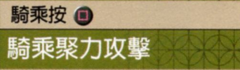
技名	指令	範圍	說明
聚力攻擊 1	△		向前方投擲戈攻擊。投出之後可以變更戈的飛行方向。
聚力攻擊 2	□→△		從左下將戈向上突擊。出招迅速，擁有能讓敵人浮空的效果。
聚力攻擊 3	□ X2→△		敏捷的連續攻擊向正面突擊劈砍。加上昏厥效果，可以追加輸入攻擊。
聚力攻擊 4	□ X3→△	 	旋轉戈來劈砍。觸及距離長，攻擊全全方位，將敵人擊飛。
聚力射擊	□ X4→△	 	從右下往左上揮擊戈，在正面產生龍捲風攻擊。讓被打中的敵人浮空。
聚力攻擊 6	□ X5→△		伸長戈加以旋轉，在最後劈砍。以全方位攻擊劈散敵人。

聚力攻擊4



聚力射擊

其他

技名	指令	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□		邊向前方滑行邊用戈劈砍。威力頗高對於突進敵軍團中是十分有效的技巧。
跳躍攻擊	×→□	 	躍起之後邊轉身邊向下方進行橫斬。適用於擊落馬上的敵人。
跳躍聚力攻擊	×→△	 	用戈往下方劈砍，被打到的敵人會浮空，再追加橫斬。可以追加輸入。
彈開攻擊	L1 + △		闖入敵陣使用戈劈砍。攻擊全方位，被打到的敵人會被擊飛，在混戰時特別有用。
騎乘攻擊	騎乘按□	 	用戈從後方左右交互向上大幅度揮動。出招速度稍慢，但觸及距離長。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△	 	每次左右交互用戈向上揮擊。也可在騎乘攻擊途中發動，擊飛敵人。

跳躍聚力攻擊





可在空中一次追打好幾人。

蜀

英傑群像 CHARACTER

「在下是關平。以全力而戰！」

関平

出現條件

以關羽通過無雙模式

無雙模式關卡

長坂之戰 劉備軍VS曹操軍 map p244

▼

赤壁逃亡戰 聯合軍VS曹操軍 map p246

▼

定軍山之戰 蜀軍VS魏軍 map p248

▼

樊城之戰 蜀軍VS聯合軍 map p249

▼

夷陵之戰 蜀軍VS吳軍 map p249

PROFILE

Guan Ping

關羽的養子。天資聰穎且武藝優秀的青年武將。雖為住在湖北的關定之次子，但在劉備和關羽逗留在關定家之時被關羽相中，收為養子。之後像親生兒子般跟隨關羽活躍於許多戰場。絕不會離開關羽身邊，從始至終與父同生共死。為了更接近這個父親，每天都不會缺乏鍛鍊。

模組介紹



魏
吳
蜀
他
關平

能力資料 ABILITY DATA

斬殺廣範圍
長於大招的萬能武將

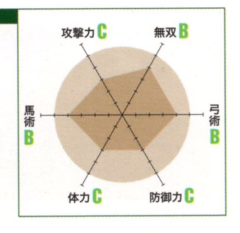
雖然以能力來看攻擊力稍差，卻取得平衡度的關平。在戰鬥面以活用巨大斬馬刀攻擊，給予大範圍敵軍傷害為魅力。但有在攻擊後空檔很大，容易受到反擊的缺點。在受到敵軍包圍之前先以全方位攻擊與無雙亂舞一掃周圍的敵兵，以不出現空檔的戰鬥為目標吧。



一般攻擊的擊飛攻擊空檔很大。因防禦力稍低，盡量避開在集團戰使用。

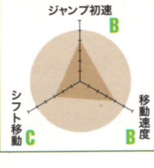
TOTAL ABILITY
總合能力

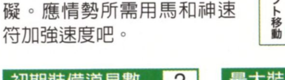
不管看任一個數值都不會差很多的平均能力。在這之中因無雙能力稍微高些，積極的採用無雙亂舞為基本攻擊步驟吧。



MOVEMENT ABILITY
移動能力

因移動能力已經夠高，不會在戰鬥的行動中構成障礙。應情勢所需用馬和神速符加強速度吧。





初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

斬馬刀 為了達成無空檔力求武器的輕量化

攻擊範圍廣大的斬馬刀。以豪快的招式一個接一個打倒敵人，但攻擊後空檔太大是難題。為了緩和空檔時間，武器的重量選擇「輕」，以求能夠連續攻擊的速度，帶入能活用廣大攻擊範圍的戰法吧。



給予廣範圍傷害。裝備白虎牙的話，攻擊力更加上升。以一擊必殺來決勝吧。

武器名	斬馬刀	斬馬豪刀	飛龍裂空刀	神龍昇天刀
				
基本攻擊力	4	8	12	36
連續攻擊數	4	5	6	6

推薦護衛武將 弓型

在集團戰的空檔做援護

關平的弱點在於攻擊後的空檔太長。推薦攻擊範圍廣的弓型來援護關平。為了不在集團戰中被抓住空擋時間而受到集中攻擊，讓遠方而來的援護攻擊援護攻擊後的空檔吧。



在武將戰出現空檔恐怕會受到連續攻擊。以遠方攻擊讓敵人膽怯，抓住空檔加以攻擊吧。

武器
劍
槍
棍
薙刀
扇
斧
爪
鐵笛
槌
鞭
圈
戟
矛
刀
杖
戈
錘
拳
他

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 驅使著聚力攻擊來制壓集團戰

必須注意在序盤會因為空檔太大而容易受到攻擊。在此以聚力攻擊4的全方位攻擊一掃敵軍作為基本戰術。而在武將戰使用聚力攻擊3的連續攻擊給予傷害，再進行無雙亂舞的連發即可。



聚力攻擊 4

邊轉動斬馬刀驅逐敵軍邊前進。觸及範圍短，但由於移動旋轉之故，是為劈砍廣範圍敵人的招術。要注意攻擊後的空檔。

主力戰略 使用輕量化的武器以敏捷的攻擊讓空檔消失

最優先入手能夠使出敏捷攻擊的「輕」武器，補足空檔太大的問題。入手之後，和序盤戰用同樣以聚力攻擊4為主攻擊吧。武將戰使用聚力射擊賺取連段數即可。被包圍的話就用無雙亂舞殲滅敵人吧。

聚力射擊



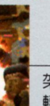


揮起斬馬刀，產生捲起周圍敵軍的龍捲風。

無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙量表滿檔

無雙亂舞 ◎

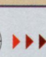




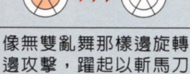
架著斬馬刀邊使身體旋轉邊前進砍擊。回轉攻擊是為全方位的攻擊判定。

真・無雙亂舞 ◎









像無雙亂舞那樣邊旋轉邊攻擊，躍起以斬馬刀撞擊地面。會向前方發射衝擊波。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按◎

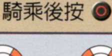




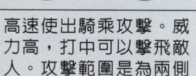
使出更有威力的真_無雙亂舞。攻擊動作相同最後發出衝擊波。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按◎









高速使出騎乘攻擊。威力高，打中可以擊飛敵人。攻擊範圍是為兩側面。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9





從第六段開始在左右進行各一回橫砍，最後大幅旋轉劈砍全方位的敵人。

無雙覺醒

覺醒印取得

覺醒印＋R3



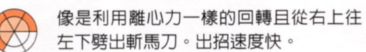
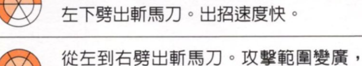
全部的能力都上升的緣故，對於容易受反擊特別有效。因敵人被擊飛而難以追擊，使用聚力攻擊2及聚力射擊，賺取連段數吧。

技表 TECHNIQUE DATA



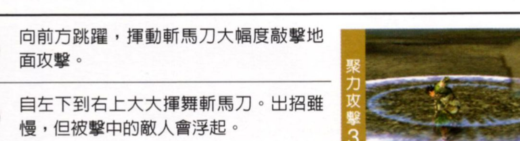


分類	招式	指令	說明
一般攻擊	一般攻擊 1	□	將斬馬刀架在腰際，由右往左邊旁繞著腰邊擊散敵人。攻擊範圍廣。
	一般攻擊 2	□ X2	從左至右劈出斬馬刀。攻擊範圍只有正面之故，背後出現空檔。
	一般攻擊 3	□ X3	將普通攻擊2劈出去的刀收回，這次是由右下到左上劈出斬馬刀。
	一般攻擊 4	□ X4	像是利用離心力一樣的回轉且從右上往左下劈出斬馬刀。出招速度快。
	一般攻擊 5	□ X5	從左到右劈出斬馬刀。攻擊範圍變廣，出招也快。
	一般攻擊 6	□ X6	從背後開始邊旋轉邊砍出斬馬刀。給予全方位的攻擊。


一般攻擊4

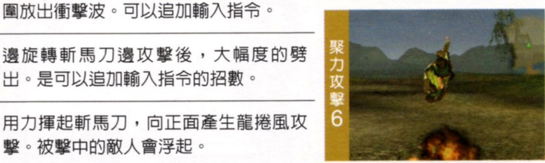
一般攻擊6



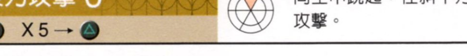
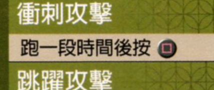
分類	招式	指令	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△	向前方跳躍，揮動斬馬刀大幅度敲擊地面攻擊。
	聚力攻擊 2	□→△	自左下到右上大大揮舞斬馬刀。出招雖慢，但被擊中的敵人會浮起。
	聚力攻擊 3	□ X2→△	以旋轉攻擊前進，最後敲擊地面，向周圍放出衝擊波。可以追加輸入指令。
	聚力攻擊 4	□ X3→△	邊旋轉斬馬刀邊攻擊後，大幅度的劈出。是可以追加輸入指令的招數。
	聚力射擊	□ X4→△	用力揮起斬馬刀，向正面產生龍捲風攻擊。被擊中的敵人會浮起。
	聚力攻擊 6	□ X5→△	向空中跳起，往斜下方地面投擲斬馬刀攻擊。



聚力攻擊3



聚力攻擊6







分類	招式	指令	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按 □	邊向前滑進敵陣邊由右至左劈出斬馬刀，被打中的敵人會被打擊飛。
	跳躍攻擊	×→□	躍起以斬馬刀向下方劈散敵人。雖很難受到敵軍攻擊，但攻擊範圍小。
	跳躍聚力攻擊	×→△	在空中停止，邊向斜下方連續旋轉邊砍下斬馬刀。攻擊範圍廣。
	彈開攻擊	L1 + △	以斬馬刀進行全方位的劈散攻擊。可在混戰發揮威力。
	騎乘攻擊	騎乘按 □	往左右交互揮動斬馬刀。觸及範圍長，攻擊判定則為側面。
	騎乘聚力攻擊	騎乘按 △	左右交互揮動斬馬刀一次。可以從騎乘攻擊途中切換。

跳躍聚力攻擊




可邊迴轉邊攻擊敵人。

蜀

英傑群像
CHARACTER



星彩

「我是星彩。胸懷著被寄託的未來挺立於戰場上」

出現條件

一開始就能使用

無雙模式關卡

成都之戰　劉備軍VS劉璋軍 map p247
▼
定軍山之戰　蜀軍VS魏軍 map p248
▼
夷陵之戰　蜀軍VS吳軍 map p249
▼
街亭之戰　蜀軍VS魏軍 map p251
▼
白帝城之戰　蜀軍VS吳軍 map p253

PROFILE

Xing Cai

是張飛的女兒，母親正好是夏侯淵的姪女。姿態美麗，且是個非常聰明的女性。雖性格平靜不像父親，但在周圍各武將們之下長大，自己選擇了走上戰場。從父親張飛和趙雲處學會兵法，和關平一起被寄託著劉備軍的未來，留下了許多的功績。

模組介紹

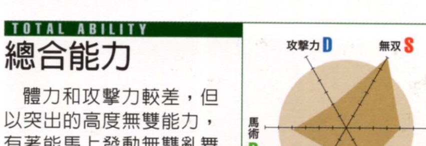
能力資料 ABILITY DATA

擁有可翻弄敵人的招式 長於無雙亂舞的武將

星彩的無雙能力之高號稱全部武將中的最頂級，是以攻擊速度為長的武將。移動速度雖然普通，但從所用武器矛使出的各種招術在範圍和速度上皆佳，在一般攻擊時受到敵兵攻擊也幾乎不會東倒西歪，將敵兵集團玩弄於手中。驅使著順手使用的優秀招術與無雙亂舞，華麗的穿梭在戰場上。



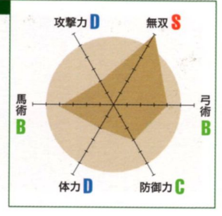
壓到性的跳躍攻擊突進。像子彈一樣敏捷的衝進敵兵集團。



TOTAL ABILITY

總合能力

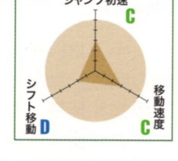
體力和攻擊力較差，但以突出的高度無雙能力，有著能馬上發動無雙亂舞的優點。補足攻擊力，活用在不利狀況下的應對方法吧。



MOVEMENT ABILITY

移動能力

雖說移動能力全部都在平均以下，但因有速度感的攻擊讓人完全感覺不到這點。移動速度標準。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

矛 以不被重量束縛的攻擊速度為魅力

星彩的矛優點在於觸及範圍的長度與攻擊速度，可說是因攻擊範圍廣大而易於使用的武器。想特別強化敏捷的話推薦「輕」的武器，反之想解決攻擊力不足的話，就要選擇「重」的武器即可。即使變重也不會影響出招的速度。



雖以矛為主要武器，卻也有使用盾的攻擊。聚力攻擊4是把盾像回力標一般丟出攻擊。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數	
叉突矛	4	4	
叉突破矛	7	5	
光暈	11	6	
煌天	34	6	

推薦護衛武將 弓型

長於對廣範圍援護的弓箭

對於驅使著從空中的跳躍蓄力等敏捷之廣範圍招術的星彩來說，推薦可以在遠距離攻擊敵人的弓型。因來回征討整個戰場，以攻擊範圍長的弓作為援護射擊來追擊征討的敵人吧。



因聚力攻擊和衝刺攻擊等都有不少離開原地的動作，使用弓箭來援護背後吧。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 以敏捷的攻擊阻止敵人反擊

序盤使用伴隨著氣絕效果，使之能夠追擊的聚力攻擊3為主體戰鬥即可。可以敏捷無空隙的的攻擊，無論是集團戰、武將戰兩方都能使用的優秀招術。另外因為很容易能夠發動無雙亂舞，毫無保留的使用在敵兵集團身上吧。

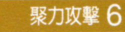


聚力攻擊 3

以圓形移動而使用連續攻擊的話便能夠攻擊廣範圍。最後一擊伴隨著氣絕效果，加快速度不讓對方有反擊機會。

主力戰略 補足攻擊力和體力目標提升能力的底限

入手道具以補足攻擊力與體力的低下，提升能力底限的話就沒有問題了。和序盤同樣以聚力攻擊和無雙攻擊作為攻擊的主力，等到入手上級武器後使用聚力攻擊6稱霸集團戰吧。



聚力攻擊 6





增強為全方位攻擊的劈擊，在殲滅敵兵集團時可以派的上用場。

無雙乱舞 & 進化攻擊

無雙量表滿檔

無雙亂舞 ◎





向前突進，停下後左右將矛劈出，再來邊轉一圈邊使用近乎全方位的劈散攻擊。

真・無雙亂舞 ◎





連續使用矛劈散之後，最後聚集火焰向前突進。注意要攻擊的方向。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ◎

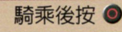




注意突進的方向，和護衛武將一同發動高威力的真・無雙亂舞吧。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ◎







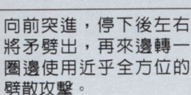
左右揮舞聚集靈氣的矛各一回。被打中的敵人會被擊飛。觸及距離長是優點。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9







向左右進行兩回劈砍，最後邊蹲下邊再轉一圈，矛幾乎向全方位做劈散攻擊。

無雙覺醒

無雙量表滿檔

覺醒印＋ R3



對無雙能力高的星彩來說，無雙覺醒時是連發無雙亂舞的絕好良機。在有敵武將在的集團戰發動，一瞬間壓倒強敵吧。

技表 TECHNIQUE DATA

分類	招式	指令	說明
一般攻擊	一般攻擊1	□	矛從右向左劈砍。觸及距離長，攻擊範圍也廣。出招速度快。
	一般攻擊2	□ X2	用盾左右劈砍，觸及距離雖短，但出招非常的快，空隙也很小。
	一般攻擊3	□ X3	用甩出盾的反作用力旋轉並從左上往右下將矛揮下。攻擊範圍廣。
	一般攻擊4	□ X4	向前踏一步往正面移動突擊。觸及距離長但攻擊範圍小。
	一般攻擊5	□ X5	接著踏一步往正面移動突擊。自一般攻擊4開始連續移動突刺。
	一般攻擊6	□ X6	架著矛和盾往正面突進，最後移動突刺。突進中也有攻擊判定。





分類	招式	指令	說明
聚力攻擊	聚力攻擊1	△	邊輕跳邊將盾左右甩動，被擊中的敵人會氣絕。
	聚力攻擊2	□→△	轉向背後後，用盾和矛向前面舉起突擊。被擊中的敵人會浮起。
	聚力攻擊3	□ X2→△	連打△會邊旋轉邊揮動矛，之後邊滑行邊劈散敵方。
	聚力攻擊4	□ X3→△	由左至右劈動矛，將盾像回力標一樣投出攻擊，可以追加輸入指令。
	聚力射擊	□ X4→△	架起盾向正面產生衝擊波，反覆突擊後向前方飛起攻擊。
	聚力攻擊6	□ X5→△	把盾向上丟，以兩手從左至右一邊突進一邊大幅度的劈散敵人。攻擊範圍廣。

聚力攻擊2

聚力射擊

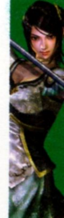
分類	招式	指令	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按□	在正面架起盾和矛進行長距離突進，一邊滑行一邊放出全方位的衝擊波。
	跳躍攻擊	×→□	躍起將矛從右往左揮下來。觸及距離短。牽制馬上的敵人特別有效。
	跳躍聚力攻擊	×→△	在空中倒立，架起矛往斜下方突進。給予周邊的全部敵人傷害。
	彈開攻擊	L1＋△	以矛大幅度劈散敵人。因擊中後敵人會飛的很遠，使用於逃離集團戰中。
	騎乘攻擊	騎乘按□	敏捷的左右揮舞矛。觸及距離非常長，攻擊範圍涵蓋正面和左右側面。
	騎乘聚力攻擊	騎乘按△	往右方揮舞一次矛。在騎乘攻擊途中使用的話會往前一次攻擊的反方向攻擊。

跳躍聚力攻擊





架起矛高速突進。會在地面產生衝擊波。





武將別無雙模式登場關卡

關卡名	○ 勢力1	● 勢力2	貂蟬	呂布	董卓	袁紹	張角	孟獲	祝融	左慈
西涼之亂	董卓軍	黃巾賊			○		●			
冀州之戰	袁紹軍	黃巾賊				○	●			
涼州之戰	董卓軍	連合軍			○					
南中爭霸戰	孟獲軍	連合軍						○	○	
南中之戰	黃巾賊	南蠻軍					○	●	●	
黃巾之亂	討伐軍	黃巾賊					●			○
汜水關之戰	連合軍	董卓軍	●	●	●	○				
虎牢關之戰	連合軍	董卓軍	●	●	●					○
常山之戰	袁紹軍	公孫瓚軍	○	○		○				
下邳之戰	呂布軍	曹操軍	○	○						
官渡之戰	袁紹軍	曹操軍				○				○
長阪之戰	劉備軍	曹操軍								○
赤壁逃亡戰	連合軍	曹操軍								○
合肥之戰	吳軍	魏軍								○
南中侵略戰	南蠻軍	吳軍						○	○	
夷陵之戰	蜀軍	吳軍								○
南中平定戰	南蠻軍	蜀軍						○	○	
五丈原之戰	蜀軍	魏軍								○


左慈


貂蟬


張角

對東漢王朝的腐敗感到不滿的人民，以張角為首發起了黃巾之亂。而董卓趁著亂事，隨心所欲的操控朝廷。雖然董卓在呂布的協助之下登上了宰相之位，但是暴政引起民怨，在貂蟬所施的「連環計」之下，董卓與呂布決裂，最後被袁紹與曹操等人率領的反董卓聯合軍擊敗。之後失勢的呂布過著輾轉投靠他人的生活。

另一方面，統治南中一帶孟獲與其妻 女戰士祝融，以建立自己理想的獨立和平之國為目標，平定了南中各地的叛亂，但是與鄰國蜀國的爭端卻從未止息。

傳説在峨嵋山修練30年，習得方術的左慈，憂心天下之亂，認為劉備才是能為天下帶來和平安定的不二人選，因此暗中幫助劉備取得天下。

這些武將不屬於魏、蜀、吳任何一個勢力，個個都是貫徹自身信念而努力的英傑。

袁紹


祝融


董卓


孟獲

貂蟬

「想看看我貂蟬的舞嗎？」

PROFILE

Diao Chan

是為後漢的名士－王允的養女，與楊貴妃、王昭君、西施並稱中國4大美女。看見苦於董卓暴政的義父之姿而心痛的她，以自身的美貌當作武器，使董卓和呂布展開爭奪。結果呂布暗殺董卓，貂蟬成為呂布的小妾。是個不只有美貌，還兼具有堅強意志與良好頭腦合一的女性。

出現條件

使用呂布通過無雙模式

無雙模式關卡

汜水關之戰　董卓軍VS聯合軍 map P239

▼

虎牢關之戰　董卓軍VS聯合軍 map P239

▼

常山之戰　袁紹軍VS公孫瓚軍 map P240

▼

下邳之戰　呂布軍VS曹操軍 map P241

模組介紹






能力資料 ABILITY DATA

發揮速度確保取得有利的位置

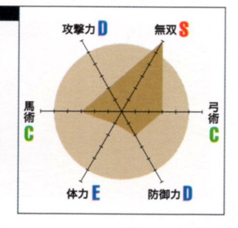
貂蟬的特徵為擁有號稱全角色中最頂級的移動速度。無論是援護在遠方苦戰中的友軍或是從被敵兵包圍狀態中脫困等，能夠令她施展腳力的場面很多。關於戰鬥能力，以快速的攻擊速度見長。但因招式攻擊範圍窄小，不擅長於集團戰。避免單獨行動，與友軍部隊一同行動，瞄準敵武將的戰法較有效果。



跳躍力也非常的高。使用跳躍聚力攻擊的話，就算被敵軍包圍也可以輕鬆突破。

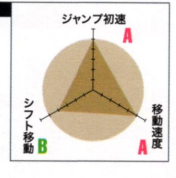
TOTAL ABILITY 總合能力

高度的無雙雖突出，但其他的能力相當的低，序盤將會陷入苦戰。以裝備道具來補強攻擊力與防禦力的低下吧。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

在移動面上任一個能力皆是一等一的。不用勉強找馬，光徒步也能順利的發揮速度。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

錘 以多次出手來彌補低攻擊力

攻擊速度非常的快，幾乎不會被敵人打斷。但是攻擊力、觸及距離、攻擊範圍為其弱點。而比起選擇「重」的武器，來補足攻擊力，還不如選擇「輕」的武器，以空隙少的招式連打切入來的有效。



一般攻擊1的攻擊速度令人驚異！就算是從看到敵人的動作才出招，都能夠輕易的打斷。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數	圖
雙錘	2	4	
芙蓉錘	6	5	
麗玉錘	10	6	
金麗玉錘	32	6	

推薦護衛武將 劍型

把攻擊力放在同伴身上，分散敵人的注意力吧

因為攻擊力不足，以一擊脫離戰法為主的貂蟬。被敵軍包圍集中攻擊的場合是一定要避開的。選擇能直接攻擊主體的護衛武將，使敵人的攻擊分散吧。推薦長於攻守平衡的劍型。



就算是長於體力和防禦力的護衛武將，以武將為對手的負荷仍太重。單獨作戰會很危險，所以最好和護衛武將協力作戰。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 攻擊力不足是最大的課題 嚴禁單獨行動!!

初期的貂蟬無論如何攻擊力都極低，連打倒敵兵都會有點辛苦。就算是以敵兵為對手，重要的是必須用心取得成為1對1的位置。避免像聚力攻擊那樣空隙大的招式，以普通攻擊為主體戰鬥即可。



一般攻擊3

攻擊速度快，因幾乎沒有空隙的關係，敵兵沒有辦法反擊。假使被敵兵包圍的話，以一般攻擊的連打和無雙亂舞突破吧。

主力戰略 充實裝備道去 提高戰鬥能力

身為武器的錘，就算是上級的攻擊力也不會很高，所以以裝備道具的性能來加以提升底限吧。推薦炎玉。以聚力射擊在空中反覆連段的話，炎的效果便會長時間持續，可以一口氣奪走敵人的體力。



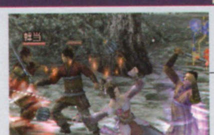




使用「輕」的武器的話，幾乎不會產生空隙。很容易的就能接起連段。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ◎





向正面持續前進，連續施放迴旋踢，最後以錘擊飛敵人。被擊中的敵兵會氣絕。

真・無雙亂舞 ◎







到途中的攻擊和無雙亂舞相同，最後的一踢有著把周圍的敵兵大幅度向上踢的效果。

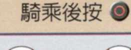
激・無雙亂舞 接近護衛武將按◎



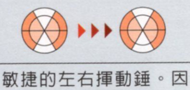


以真・無雙亂舞與激_無雙亂舞在空中接起連段。對於棘手的武將是相當必要的。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按◎







敏捷的左右揮動錘。因攻擊範圍涵蓋不到正面，一邊以馬突擊一邊發動吧。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7~9





邊旋轉身體邊向旁邊旋轉錘三次，最後放出迴旋踢。攻擊範圍正面較廣。

覺醒印取得 無雙覺醒

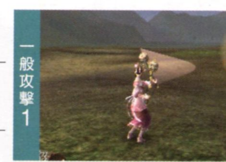
覺醒印＋R3



原本就已經很小的攻擊空隙更加的接近無，使用出不會中斷的攻擊。反覆普通攻擊6，使出速攻不給敵人反擊的機會。

技　表 TECHNIQUE DATA

分類	技	指令	說明
一般攻擊	一般攻擊 1	□	使左手的錘略為半旋轉狀態。以極為快速的攻擊速度為特徵。
	一般攻擊 2	□ X2	以半身的狀態伸直雙手攻擊。弱點為左半身會變得毫無防備。
	一般攻擊 3	□ X3	使身體旋轉攻擊正面的敵人。構築在廣大的攻擊範圍之上而無空隙的優秀招式。
	一般攻擊 4	□ X4	使用右腳的迴旋踢攻擊。攻擊速度快但觸及距離短。
	一般攻擊 5	□ X5	使用錘旋轉一圈攻擊全方位。往稍為左方的攻擊觸及距離較長。
	一般攻擊 6	□ X6	持續高速旋轉身體，以錘做全方位的攻擊。為複數回的攻擊判定。

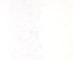

一般攻擊1


一般攻擊6

分類	技	指令	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△	向前方滑動，以腳絆倒敵人。可以對浮在空中對手的連段。
	聚力攻擊 2	□ ¤ △	將敵人由下往上踢，使其浮在空中。要注意出招攻擊前有一點空隙。
	聚力攻擊 3	□ X2→△	持續前進進行連續攻擊。被擊中的敵人會氣絶。可以追加輸入指令。
	聚力攻擊 4	□ X3→△	用錘攻擊前方的敵人後，被右腳的迴旋踢擊中的敵人會被擊飛。
	聚力射擊	□ X4→△	把周圍所有的敵兵全部向上空大幅度擊飛。因空隙小可以輕易的連段。
	聚力攻擊 6	□ X5→△	往前方施放兩道衝擊波。射程距離長，被擊中的敵兵會氣絶。


聚力攻擊2


聚力攻擊6



分類	技	指令	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按 □	向前方旋轉身體，以腳跟攻擊正面的敵人。被擊中的敵人會氣絶。
	跳躍攻擊	×→□	攻擊下方向的敵人。攻擊範圍接近普通攻擊1，攻擊速度也很快。
	跳躍聚力攻擊	×→△	從上空急降下，落地時會向周圍釋放衝擊波。能夠追擊浮起的敵人。
	彈開攻擊	L1 + △	讓敵兵浮在上空。因貂蟬體力、防禦力很低，勉強使用很危險。
	騎乘攻擊	騎乘按 □	左右揮動各自的錘。雖能打倒側面的敵兵，對於正面顯得薄弱。
	騎乘聚力攻擊	騎乘按 △	於左右高速揮動錘。觸及距離與威力不錯。被打中的敵人會被擊飛。



跳躍聚力攻擊





著地後沒空隙，也能當做攻擊的起點。

他

英傑群像 CHARACTER

呂布 奉先

「哼、我這呂布奉先的武力絕不輸任何人！」

PROFILE

Lu Bu

在三國志裡登場的英雄之中，被稱為最強的武將。有關單挑從來沒輸過，他那像鬼神般的強力和他的名馬「赤兔馬」一起，被稱為「人中呂布，馬中赤兔」。殺掉自己侍奉的丁原後，雖成為董卓的養子，但因對美女－貂蟬的愛慕而背叛董卓，與貂蟬渡過一生。

出現條件

魏蜀吳的武將各自通過1個人以上的無雙模式

無雙模式關卡

- 汜水關之戰　董卓軍VS聯合軍 map P239
- ▼
- 虎牢關之戰　董卓軍VS聯合軍 map P239
- ▼
- 常山之戰　袁邵軍VS公孫瓚軍 map P240
- ▼
- 下邳之戰　呂布軍VS曹操軍 map P241

模組介紹





CHAPTER 1

能力資料 ABILITY DATA

以壓倒的能力 擊飛成群的敵人

相傳三國志中最強武將的呂布在遊戲中也是號稱能力最強的武將。長於體力、攻擊力、防禦力，且招式也清一色都是順手使用的。特別多是攻擊範圍，觸及範圍良好的招式，號稱在集團戰中無人能出其右。攻擊的空隙小，也不會苦於武將戰。無論碰上怎樣的對手都強勢的出手攻擊吧。



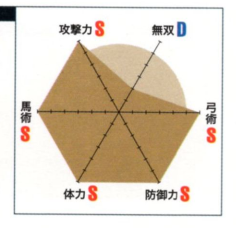
因能力極度的高，只要武器和道具充實的話，可以獨自突進敵陣也完全沒有問題。



TOTAL ABILITY

總合能力

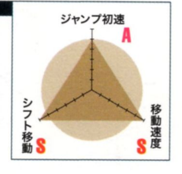
相應於他最強的名號，無雙以外都是完美的。雖無雙能力低令人在意，但也有無雙量表容易滿檔的優點，不會令人感到不便。



MOVEMENT ABILITY

移動能力

為了能與高戰鬥能力相比，在移動面也具備了高度能力。找不到像弱點的弱點。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

戟

以無法言喻的力量 從正面粉碎敵人！

以攻擊範圍極為廣泛為最大的特徵，普通攻擊也清一色是可以全方位攻擊的招式。因呂布本身就擁有高攻擊力，沒有必要裝備「重」的武器。為了使攻擊後的空隙縮小，裝備「輕」的武器的話會比較利於戰鬥的進行。



戟是特別強調觸及範圍的武器。可以從敵兵無法碰到的範圍單方面進攻。

武器名	鐵戟	方天戟	方天畫戟	無雙方天戟
基本攻擊力	6	12	18	40
連續攻擊數	4	5	6	6







推薦護衛武將 弩型

在衝進最前線的呂布後方援護

經常殺入敵陣戰鬥是呂布的戰鬥風格。因附近的敵人全都被呂布牽連，近戰攻擊的護衛武將很難發揮能力。以射手型裡攻擊力最高的弩兵從遠方進行援護吧。



雖對於擊破防守固若金湯的武將之防禦很辛苦，但以飛行道具的援護來打壞對手的體勢，一定會一定程度的使戰鬥變得容易。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 入手輕量的武器 不要給敵人有反擊的機會！

在呂布的招式裡最優秀的莫過於廣大的攻擊範圍與以快速連打令人矚目的聚力攻擊3。殺進敵軍集團中，以無雙亂舞補足攻擊終了後的空隙即可。入手了重量「輕」的武器以後，便會變得沒有空隙，也變得能連發聚力攻擊3。

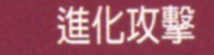


聚力攻擊 3

使用「輕」的武器變得沒有空隙，成為完全沒有弱點的招式。於武將戰積極的使用使敵方只能防守但也沒有還手的餘地。

主力戰略 是否要鍛鍊無雙能力 全看玩家的戰法

入手上級的武器的話，以進化攻擊和聚力攻擊3為主而戰。玉方面推薦能夠封印敵人動作的冰玉。育成的要點為無雙量表。將無雙亂舞定位為緊急逃出用的話，也有不用延長無雙量表的選擇。



進化攻擊

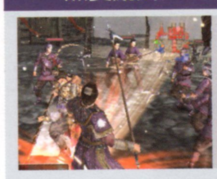




攻擊範圍廣，招式的空隙也小。在武將戰以使用這個為主。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ◎





將戟斜放，持續砍殺前方敵兵前進。攻擊範圍不太廣，偏向1對1使用。

真・無雙亂舞 ◎





使用戟斬擊後，產生全方位的攻擊波。應該會減少攻擊後被反擊的場合。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按◎

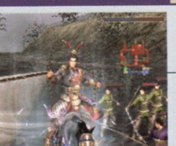


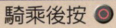




呂布就算獨自一人攻擊力也非常高。有了護衛兵的協力，亂舞後一定沒有能夠再站的住的敵人了。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按◎







以戟於左右高速揮動。攻擊範圍雖小，只要使用無雙亂舞的話，可以令馬旋轉。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9





於左和正面揮動戟，前進一步向右大幅度進行劈斬。觸及範圍長。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋R3



呂布的弱點為攻擊後的空隙。用無雙覺醒提高攻擊力的話，以不會產生空隙的普通攻擊或聚力攻擊3為使用中心。如有裝備屬性玉，也推薦聚力攻擊5。

技　表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

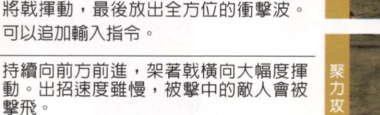
技名	指令	說明
一般攻擊 1	□	以右手向旁揮動戟。幾乎有涵蓋全方位的程度，攻擊範圍也很廣。
一般攻擊 2	□ X2	於右方揮動的戟，就直接向左劈砍。能夠攻擊全方位。
一般攻擊 3	□ X3	向正面揮下戟。攻擊範圍雖小，但該部分的觸及距離將會較長。
一般攻擊 4	□ X4	右手大幅度的揮動戟。可以攻擊全方位，但攻擊後的空隙頗大。
一般攻擊 5	□ X5	輕跳起來旋轉一次戟。因刀的前端微微向下的緣故，觸及範圍稍短。
一般攻擊 6	□ X6	持續大幅度轉動身體，用戟劈砍。幾乎能涵蓋到全方位，擊飛敵人。

一般攻擊4

一般攻擊6

聚力攻擊

技名	指令	說明
聚力攻擊 1	△	邊突進邊用戟劈散敵人，踩住地面攻擊。突擊中為無敵破防狀態。
聚力攻擊 2	□ ¤ △	使用戟的柄部份將敵人打向上空。出招速度慢是難點。
聚力攻擊 3	□ X2→△	將戟揮動，最後放出全方位的衝擊波。可以追加輸入指令。
聚力攻擊 4	□ X3→△	持續向前方前進，架著戟橫向大幅度揮動。出招速度雖慢，被擊中的敵人會被擊飛。
聚力射擊	□ X4→△	雖能使周圍的敵兵全部浮空，但因出招速度頗為遲緩，不適合使用於混戰。
聚力攻擊 6	□ X5→△	用戟向正面攻擊2次，最後釋放衝擊波。可以追加輸入指令。



聚力攻擊4



聚力攻擊4



其他

技名	指令	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按 □	與普通攻擊1一樣，幾乎為全方位攻擊。被擊中的敵人會被擊飛。
跳躍攻擊	×→□	攻擊下方向的敵人。落地地點附近的敵兵可以接著連段。
跳躍聚力攻擊	×→△	從上空持續落下，以戟刺向地面發出衝擊波，落地後以戟劈散敵人。
彈開攻擊	L1 + △	橫著用戟劈散敵人。與聚力攻擊4為同樣的攻擊，被擊中的敵人會被打飛。
騎乘攻擊	騎乘按 □	左右揮動戟。觸及距離長，但攻擊範圍方面不夠廣大。
騎乘聚力攻擊	騎乘按 △	攻擊範圍與騎乘攻擊相同。出招速度稍遲，但被打中的敵人會被擊飛。

跳躍聚力攻擊



就算是愛防禦的敵人也能用反擊打中他。

他

英傑群像 CHARACTER

董卓 仲穎

「我董仲穎，一定要把酒池肉林弄到手！」

PROFILE

Dong Zhuo

竭盡專橫之能事統治的暴君。在黃巾之亂後，趁朝廷混亂之際奪取政權，將猛將呂布作為養子重用，建立權利為己物的一大勢力。沉溺於享樂，不饒恕村民和造反者，將之全部殺掉等，雖帶給極度暴政之下的人民恐怖，但最後遭呂布背叛。

出現條件

以呂布和貂蟬通過無雙模式

無雙模式關卡

西涼之戰　董卓軍VS黃巾黨 map P236

▼

涼州之戰　董卓軍VS聯合軍 map P237

▼

汜水關之戰　董卓軍VS聯合軍 map P239

▼

虎牢關之戰　董卓軍VS聯合軍 map P239

模組介紹



能力資料 ABILITY DATA

以滿溢重量感的攻擊來掩飾防禦面的脆弱

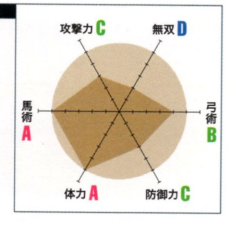
從他那巨體使出的攻擊範圍十分的寬廣。反過來，移動稍嫌遲鈍，攻擊後的空隙也很明顯。戰鬥時要僅記無雙亂舞在集團戰時可做為緊急逃出之用。事先裝備道具鐵甲手的話，受反擊應該不太痛。再者，事先裝備活丹使無雙量表的回覆量提高的話，攻守都會增加安定感。



董卓的攻擊任一個都有少許的特色，若不自己調整攻擊方向，有可能會變為對敵人無防備的體勢。

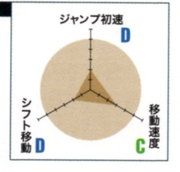
TOTAL ABILITY 總合能力

體力優秀的不動型武將。攻擊力與防禦力雖為平均，但無雙量表相當短，想以無雙亂舞為主力使用的話，需事先以裝備道具使之成長。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動速度雖還算及格，但是跳躍的初速過低。被敵人包圍時，除了使用無雙亂舞以外很難脫困是為難點。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

刀　活躍於武將戰和集團戰兩方的萬能武器

觸及距離、攻擊範圍、出手速度全都是一級棒的。但使用上級的聚力攻擊時，過大的空隙將會成為瓶頸。最好裝備活丹，併用無雙亂舞來戰鬥。或者使用「輕」的武器的話，可以不必太在意空隙的大小。



武器的重量為「重」時，在使用聚力攻擊時會被多數的敵人打斷。使用重量「標準」以下的武器吧。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數	
獄刀	4	4	
煉獄刀	8	5	
羅刹	12	6	
阿修羅	36	60	

推薦護衛武將　劍型

援護無防備狀態的董卓

為了在攻擊之後追擊而經常使用無雙亂舞的董卓。為多少減輕敵兵的反擊，讓他帶著能直接攻擊主體的武將吧。在其中劍行的攻擊範圍最廣，值得期待激・無雙亂舞給予敵人的大傷害。



分散敵人的注意力，減少董卓受到攻擊的機會。注意護衛武將的體力，以回覆道具勤於回復其體力吧。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 用馬補足腳程緩慢與己方部隊協力戰鬥

在序盤董卓最值得信賴的招式為聚力攻擊3。但會留下與強力武將戰鬥時的不安，使用馬匹帶領己方部隊戰鬥。或者裝備輕武器消除空隙，用道具來強化防禦力吧。

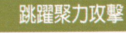


聚力攻擊3

董卓的聚力攻擊中空隙最小，最容易使用的一個。被敵人包圍時，以此招攻擊包圍薄弱的方向就能夠脫逃。

主力戰略 謹記不要給敵人有反擊的空隙

連續攻擊數增加到6後，對集團戰使用聚力攻擊或聚力射擊，碰上1對1就使用進化攻擊（中途就該停止以減少空隙）吧。被敵兵打飛的話就以受身連接跳躍聚力攻擊扭轉情勢吧。



跳躍聚力攻擊





攻擊範圍全方位被打中的敵兵會停止一下，能確實取得有利位置。

無雙量表滿檔 無雙亂舞＆進化攻擊

無雙亂舞 ◎





將刀左右揮動，最後往身體前方投出產生衝擊波，攻擊周圍的敵人。

真・無雙亂舞 ◎









用刀攻擊後，向前方投擲炸彈，自己向後方回頭逃跑。注意不要向敵兵中間轉去。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按◎

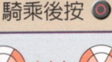


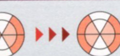


因旋轉後會產生極大的空隙，此時有補足這點護衛兵的援護，也可輕易使出無雙亂舞。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按◎

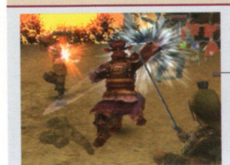






用刀高速向左右揮舞。攻擊力、觸及距離都是無可挑剔，推薦在集團戰中使用。

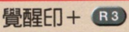
進化攻擊 裝備武器 ◎ X 7～9





以刀劈散攻擊之後，放手突擊。因最後的攻擊空隙很大，最好到第八發的時候就停下來。

覺醒印取得 無雙覺醒 覺醒印＋R3





移動稍嫌遲鈍是為弱點，但這也可用無雙覺醒來克服。與擁有速度的武將為對手時，以無雙覺醒先克敵制勝，就不會被對方過多的出手數與速度翻弄於股掌了。

技 表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

招式	指令	範圍	說明
一般攻擊 1	□		將刀向旁揮出。是出招迅速，攻擊範圍也廣大的好用招式。
一般攻擊 2	□ X2		把揮向右邊的刀就這樣向左回斬。觸及距離與普通攻擊1幾乎相同。
一般攻擊 3	□ X3		接著從左至右橫劈刀。攻擊幾乎擴大為全方位。
一般攻擊 4	□ X4		多少以撈起的感覺將刀由右至左揮起來。因觸及距離稍短而顯得有點難度。
一般攻擊 5	□ X5		從左向右劈散敵人。往右方的觸及距離較長，左側面變得稍微貧弱。
一般攻擊 6	□ X6		展開身體的半身以刀向正面突刺。觸及範圍稍長，被擊中的敵兵會被打飛。

一般攻擊3

一般攻擊5

聚力攻擊

招式	指令	範圍	說明
聚力射擊 1	△		重踩地面發出聲響，往全方位昇起衝擊波。出招速度雖快，但是威力和觸及距離都很小。
聚力攻擊 2	□→△		邊跳邊把刀由下而上斬起。出招速度慢，很拿抓到使用時機。
聚力攻擊 3	□ X2→△		以刀高速左右揮動。在攻擊範圍和攻擊速度上都很優秀。攻擊後的空隙也很小。
聚力攻擊 4	□ X3→△		背向敵人，利用離心力向前方突擊。雖為威力強大的招式但出招緩慢。
聚力射擊	□ X4→△		以頭撞地，使周圍的敵人浮向上空。空隙和出招的速度在性能上都很平均。
聚力攻擊 6	□ X5→△		用刀撞擊地面，往周圍釋放衝擊波。空隙雖大，但威力非常的大。

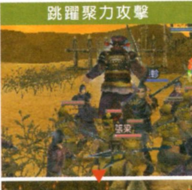

聚力攻擊4


聚力射擊

其他

招式	指令	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□		由右向左噴散敵軍。攻擊範圍廣，號稱高命中率且容易使用的好招式。
跳躍攻擊	×→□		從上空向正下方砍下。有幾乎砍不到自己正面敵兵的難點。
跳躍聚力攻擊	×→△		落下時發出衝擊波，被命中的敵兵會產生畏懼。可以追加輸入指令。
彈開攻擊	L1＋△		將刀從左至右劈散敵兵，出招雖慢但被打中的敵兵會被擊飛。
騎乘攻擊	騎乘按□		以刀左右揮動。觸及距離非常的長，是為騎乘時的主力招式。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△		在左右高速揮動刀。出招速度雖慢，威力卻相當不錯。

跳躍聚力攻擊





被敵人打飛的話，就用這招來進行反擊吧。

「在我袁紹本初面前，你們全都不堪一擊。」

袁紹 本初

出現條件

使用曹操完成無雙模式

無雙模式關卡

冀州之戰　袁紹軍VS黃巾黨軍 map P236

汜水關之戰　連合軍VS董卓軍 map P239

常山之戰　袁紹軍VS公孫瓚軍 map P240

官渡之戰　袁紹軍VS曹操軍 map P242

PROFILE

Yuan-Shao

是歷代都在皇室擔任要職的名族袁家的當家之主。在董卓奪取了朝廷後，便立即組織了討伐軍。之後成為了反董卓連合軍的盟主，從董卓的手上將洛陽給奪了回來。在董卓滅亡後，雖然將整個華北都納入自己的支配下。但沒多久，他便和曹操開始進行對峙。雖然他擁有著一個很符合當家之主的容貌和威嚴，但是卻有著過剩的自尊心及容易受傷害的一面。

模組介紹

能力資料 ABILITY DATA

不論攻守方面都相當地有平衡度的萬能角色

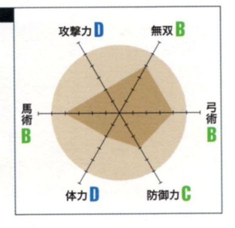
袁紹的特徵就在於他那沒有任何奇妙特色的角色性能上面。攻擊力方面雖然低了一點，但是他手持的武器劍卻是非常地好用。招式也都是攻擊範圍很大的招式，出招的速度也都相當快。不論是在團體戰或者是對武將戰等各方面，都可以看得出來他是不容易會陷入苦戰的萬能武將之一。也因為他並沒有可以稱之為弱點的地方，所以可以隨玩家的喜好，將他裝上玩家所喜歡的道具。



看是要強化攻擊面，還是要重視防禦面。依照該關卡的特性和玩家自己的打法來做柔軟的對應是最好的。

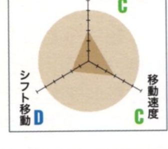
TOTAL ABILITY 總合能力

在攻擊力方面雖然看起來比其它角色要稍微弱了一些，但是其它方面的性能幾乎都在水準之上。不過因為在序盤的體力有點偏低，所以請盡量避免自己一個人單獨行動。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動能力也十分地平均。可以歸類在擅長集團戰的角色，就算是被敵人給包圍也沒有必要急忙逃出。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

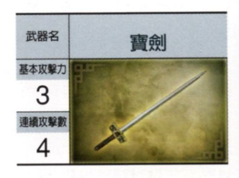
鉄剣 招式出招之快是其優點 另外攻擊範圍也是沒有問題

招式出招相當地快，攻擊範圍，攻擊速度也十分地優秀。非常好用是他的特色之一。但是要是拿到了重量為重的武器的話，出招的快速和攻擊速度這兩個優點就會跟著消失，因為他本身的聚力攻擊很強力的關係，這裡還是推薦玩家裝備著空隙比較小的輕武器。



在序盤的時候，他會給人一種攻擊力和攻擊範圍稍嫌不足的感覺。裝備著仙丹和真空書來補強攻擊力方面的弱點吧。

武器名	寶劍	大寶劍	霸道劍	真霸道劍
基本攻擊力	3	7	11	34
連續攻擊數	4	5	6	6






推薦護衛武將 羽扇型

和袁紹一起在敵人集團之中奮戰吧

比起將敵人打飛，袁紹的主軸打法是攻進敵人的身邊。所以自然地在敵兵集團之中混戰的時間也一定較長，可以藉由羽扇類型的護衛武將來回復體力放一點心。也可以不必那樣子在意損傷而專心地攻擊。



雖然過信是不好的，但就算體力減少了，只要在羽扇類型的護衛武將身旁作戰的話，要死也沒那樣子簡單了。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 以一般攻擊為主軸 確實地給與敵人損害

在一開始的時候，除了聚力攻擊3之外，其它的招式都有點靠不太住。在對敵人集團戰還有武將戰都可以一直使用一般攻擊3，以很安定的來奪取敵人體力為主軸來作戰。還有因為對付從後方來襲的敵人會比較沒有防備的關係，對武將戰的時候，記得要去和我方部隊進行合作。



一般攻擊3

不要給讓敵人有機可趁，使用著優秀的連續攻擊。就算是被敵人給防禦住也不會有多少硬直的時間，也不容易會被對手給反擊。

主力戰略 以超高性能的聚力攻擊6為主軸的話，就沒什麼好害怕的

袁紹的聚力攻擊6有著可以將敵人給打飛出去的特性，可以隨便地使用也無所謂。在集團戰就用盡量地使用這招吧。對武將戰的話，如果一般攻擊被防禦住的話就打到一般攻擊5停住，那攻擊之後的破綻也不容易被攻擊了。

聚力攻擊6





這個聚力攻擊是很少數出招非常之快的招式。不論在什麼狀態之下都很值得信賴的技巧。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ◎



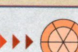




將劍左右地揮動，最後一劍朝著縱向正面地砍下。而最後一劍的攻擊範圍有點窄小。

真・無雙亂舞 ◎





在用劍攻擊後，跳起來進行急降下攻擊。對浮起來的敵兵可以再進行追擊。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ◎

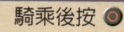




因為通常技的攻擊力有點低，在遭遇到強敵的時候，一有機會就要積極地使用。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ◎







用劍高速地左右揮動，雖然攻擊範圍很大是其魅力之一。但是要多用的話，就要注意不要過於期待他能給與敵人大傷害。

進化攻擊

裝備武器 ◎ X 7～9





把劍朝著橫向揮動2次之後，最後從右至左進行大動作的揮掃攻擊。被打中的敵人會因此而飛出去。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3



原本就十分平衡的能力，會因此升至更高的境界。被敵兵給攻擊到也不會中斷自己的動作。使用著各種的聚力攻擊來一口氣給與敵人大損傷吧。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

招式	指令	說明
一般攻擊1	□	將右手的劍從左至右地揮動。攻擊範圍挺大的，也可以打中從後方靠近過來的敵人。
一般攻擊2	□ X2	將劍給由右至左地揮斬著，對前方的攻擊判定相當地大。
一般攻擊3	□ X3	再從左至右進行劍的揮斬，招式出來的速度快，破綻也小。可以當成是序盤一開始的主力技來用。
一般攻擊4	□ X4	從右下朝著左上把劍揮起，攻擊範圍有一點小，而且破綻也略嫌大了點。
一般攻擊5	□ X5	由左至右水平地揮動著劍，攻擊速度非常地快，最合適於集團戰裡使用了。
一般攻擊6	□ X6	將劍從右而左大幅度地揮動，雖然出招之前要花點時間，但是攻擊範圍非常的大。







一般攻擊2

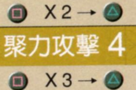
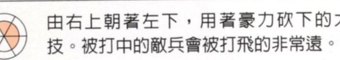
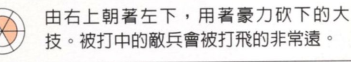
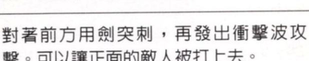
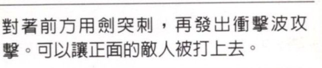

一般攻擊5



聚力攻擊

招式	指令	說明
聚力攻擊1	△	朝著指定的方向，使用頭捶突擊而去。在飛行當中也可以調整方向。
聚力攻擊2	□→△	一邊跳躍，一邊將敵人由下往上空斬去。出招有點慢是它的缺點所在。
聚力攻擊3	□ X2→△	用高速度對斜側連斬2次之後，會再使出2次的旋轉斬擊。可以再追加輸入指令。
聚力攻擊4	□ X3→△	由右上朝著左下，用著豪力砍下的大技。被打中的敵兵會被打飛的非常遠。
聚力射擊	□ X4→△	對著前方用劍突刺，再發出衝擊波攻擊。可以讓正面的敵人被打上去。
聚力攻擊6	□ X5→△	無論是在射程還是攻擊範圍都是無從挑剔的高性能，敵人幾乎無法靠近。



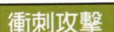



聚力攻擊2

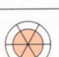

聚力攻擊6

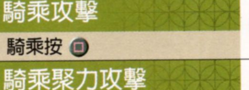
其他

招式	指令	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按 □	對前方的敵人使出斬擊而去。因為命中率很高，所以這招是最適合突入敵兵集團時使用。
跳躍攻擊	×→□	由上方往下揮動著劍。也可以攻擊到左側的敵人。
跳躍聚力攻擊	×→△	在上空擺出架勢之後，就進行突擊的攻擊。射程不是很長，命中率也不高是其缺點。
彈開攻擊	L1 + △	把劍從左至右大力地揮舞，被打中的敵人會被吹飛。
騎乘攻擊	騎乘按 □	用劍左右地揮動，射程非常的長，也可以打中遠距離的敵兵。
騎乘聚力攻擊	騎乘按 △	對左右連續揮動2次劍，和一般攻擊相比，射程比平常的騎乘攻擊要來得短。








跳躍聚力攻擊





與其用這招來狙擊特定敵人，還不如在被包圍時使用。

他

英傑群像 CHARACTER

「我張角將和這個
黃天之世永遠存在」

張角

PROFILE

Zhang Jiao

身為太平道教的教主而廣為人知的人物。因為使用著不可思議的法術來替人治病而召募到許多的支持者。不久便開始批評著漢王朝，然後隨著他用著「蒼天已死，黃天當立。」的言論而竄起之後。他便自稱為「天公將軍」而引發了黃巾之亂。因為他有著近似仙人的容貌及領袖氣息，所以有許多的民衆都被他所吸引。

出現條件

用曹操，劉備，孫堅
三個人完成無雙模式

無雙模式關卡

西涼之戰　黃巾黨軍VS董卓軍 map P236

↓

冀州之戰　黃巾黨軍VS袁紹軍 map P236

↓

南中之戰　黃巾黨軍VS南蠻軍 map P238

↓

黃巾之亂　黃巾黨軍VS討伐軍 map P238

模組介紹





CHAPTER 1

※蒼天　指漢王室　※黃天　指太平道教所信仰的黃帝的天下。

魏
吳
蜀
他
張角

能力資料 ABILITY DATA

使用著奇妙的攻擊來幻惑敵人

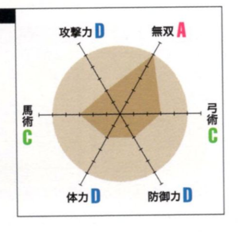
使用著妖術來戰鬥的張角，他的招式和其它角色的差異相當地大。有著許多充滿他個人風格的奇妙招式。雖然他本人的能力不是很低，但是如果沒有對應狀況反覆使出安全招的話，往往會露出很大的破綻被敵人所攻擊。雖然在序盤會因為攻擊力不足而有點辛苦，但是如果先裝備輕武器和真空書來補強弱點的話，打起來也會變得輕鬆一點。



重要的一般攻擊性能都不是很好。所以在序盤的團體戰時，只要重覆地使用穩定性高的騎乘攻擊就好了。

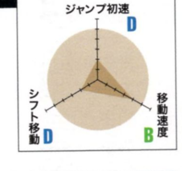
TOTAL ABILITY 總合能力

就如同妖術師給一般人的印象一樣，攻擊力和防禦力並不是很高。再加上全部招式出招都很慢的緣故，自己單騎赴前線可以說是一件很危險的事。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

在移動速度方面有著非常高的數值。要是被捲進集團戰的話，就會被迫進行苦戰。所以要利用速度來趕快逃出包圍。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

杖 集有著特殊效果的獨特招式於一身

雖然一般攻擊的攻擊力很低，但是卻擅長可以用火炎來穩定地奪走對手的體力的聚力攻擊，這是張角的特徵。雖然不必裝炎玉就可以使用是非常地謝天謝地，但是出招的龜速還有攻擊完之後的破綻卻是非常大的致命傷。使用輕的武器來克服這個弱點吧。



聚力攻擊幾乎都是炎屬性的。但是攻擊卻是單發就結束的關係，還是安定地用來削敵人體力就好。









推薦護衛武將 羽扇型

回復不耐打的張角之體力

張角自己一個人的戰鬥能力絕對不高，所以他的主要打法還是使用著擁有多采多姿效果的招式，來輔助我方部隊。所以，護衛武將以選直接攻擊型的為最佳。這之中，又以攻擊次數多，還擁有可以回復體力技能的羽扇型是最好的。



因為張角的招式很容易被敵人給中斷，要毫髮無傷地來作戰是件很難的事。所以有可以幫忙回復體力的羽扇型幫助是很重要的。

武器
劍
槍
棍
薙刀
扇
斧
爪
鐵笛
槌
鞭
圈
戟
矛
刀
杖
戈
錘
拳
他

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 在充實了道具和武器之後就來進行耐性十足的持久戰吧

要是選擇了重量在標準以上的武器的話，招式出招就會變得相當地慢。那不論是在面對團體戰還是武將戰，一定都會陷入苦戰。所以就算是和敵兵作戰，也請一定要和我方部隊一起行動，然後和敵人保持一定距離的地方用箭和聚力攻擊4來進行輔助攻擊。要保持著這樣子的心態來作戰。



聚力攻擊 4

雖然出招時間非常的慢，但射程卻非常的長。和敵人拉開距離之後再使用會更加的安全。因為具有炎屬性的關係，所以能夠安定地奪走敵人體力這點是很有魅力的。

主力戰略 用道具補強弱點就能行猛攻

只要裝備著“輕”武器和真空書的話，就可以使用全方位，射程又不錯的聚力攻擊3來進行集團戰。如果再加上冰玉的話，再使用聚力攻擊3連續命中之後，就可以讓對手一直保持的凍結狀態。就算對手是強力武將也只能任憑我方單方面的攻擊。

聚力攻擊 3





因為攻擊完之後的破綻有點大，最好使用仙丹之類的道具來補強。

無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 





向前方發射出火球，之後再進行火炎放射攻擊。被打中的敵人會呈現燃燒狀態。

真・無雙亂舞







向前方發射出球之後，再進行2次的火炎放射攻擊。被打中的敵人會呈現燃燒狀態。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按



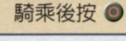




因為要把無雙量表當成是要緊急脫出時的手段之一，所以沒有必要特別來使用這招。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按







用手杖朝著左右連續丟擲而去。被打中的敵人會被打飛。和激・無雙亂舞一樣，請不要隨便使用。

進化攻擊

裝備武器 X 7～9





使用手杖進行2次的攻擊之後，再進行火炎放射。放射的方向可以由玩家自由操作。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3

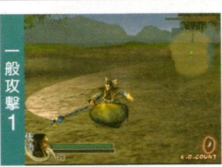


雖然張角的聚力攻擊很容易被對手給中斷，但無雙覺醒的效果是一但使用之後就不會被敵人中斷動作。不論是在攻擊速度快的武將戰還是團體戰方面都可以派上用場。

技表 TECHNIQUE DATA

分類	招式	按鍵	說明
一般攻擊	一般攻擊 1	□	 身體在原地轉一圈再用手杖攻擊。攻擊範圍很大，可以補足全方位。
	一般攻擊 2	□ X2	旋轉一圈的手杖會向前突刺而去。出來很快，但射程很短。
	一般攻擊 3	□ X3	從左至右地將手杖揮舞上去，攻擊範圍和破綻都很小。
	一般攻擊 4	□ X4	由上至下，高速地將手杖捶打下去。攻擊範圍很窄小，然後出招的速度也不快。
	一般攻擊 5	□ X5	反覆地使用一般攻擊2進行攻擊，因為只能攻擊到正面，所以很不合適在團體戰之中使用。
	一般攻擊 6	□ X6	由左至右地大幅度朝橫方向揮動著手杖，可以打中全方位的敵人。被打中的敵人也會因此飛出去。

一般攻擊1



一般攻擊6



分類	招式	按鍵	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△	在原地射出全方位的衝擊波。雖然出招很快，但是攻擊力和射程卻上不了大場面。
	聚力攻擊 2	□→△	在背對著敵人的狀態之下，從背後將手杖揮打而上。被打中的敵人會因此而浮空。
	聚力攻擊 3	□ X2→△	讓手杖朝著橫前方浮上，之後再放出全方面的衝擊波。可以說是張角的主力技。
	聚力攻擊 4	□ X3→△	朝著指定方向放射著火炎，被打中的敵人會因此燃燒。
	聚力射擊	□ X4→△	射出了黃天當立這四個文字，碰觸到的敵人會因此而浮空。而攻擊判定非常的狹小。
	聚力攻擊 6	□ X5→△	一邊放射著火炎攻擊再用手杖旋轉一圈。被打中的敵人會因此燃燒。

聚力攻擊3



聚力攻擊6



分類	招式	按鍵	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按 □	 對前方使用跪坐般的滑踢攻擊。攻擊範圍很大，在張角的招式裡算是少數可以信任的。
	跳躍攻擊	×→□	對下方丟出手杖。落地之前打中敵人的話，之後就可以進行追擊。
	跳躍聚力攻擊	×→△	從上空發射火炎彈攻擊。對敵人進行逃打攻擊再使用也很有效果。
	彈開攻擊	L1 + △	把手杖從左至右進行橫向攻擊。威力很高。被打中的敵人會因此被打飛。
	騎乘攻擊	騎乘按 □	把手杖朝著左右丟擲而去。雖然射程很長，但是出招速度很慢。
	騎乘聚力攻擊	騎乘按 △	朝著正前方和反方向丟出手杖來攻擊。攻擊持續時間很長。

跳躍聚力攻擊





位置太高就不好命中敵人，要依高度情況來使用。

孟獲

「我孟獲大爺要將全部都給一吞而盡！」

PROFILE

Meng Huo

支配著中國南西部的南蠻之王。擁有著巨大的身軀及怪力的男人。發起了10萬大軍，對蜀國進行叛變攻擊。而前來鎮壓的便是諸葛亮。而不管孟獲被捉到幾次都會遭到釋放，但終於在他第七次被捕的時候，他打從心底由衷地對諸葛亮誓忠了。雖然看起來不太像，但其實他是一個疼老婆，又怕老婆的人。

出現條件

使用魏、蜀、吳各一個武將完成無雙模式，完成諸葛亮和陸遜的無雙模式

無雙模式關卡

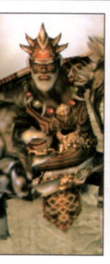
南中爭霸戰　孟獲軍VS連合軍 map P237

南中之戰　南蠻軍VS黃巾黨軍 map P238

南中侵攻戰　南蠻軍VS吳軍 map P248

南中平定戰　南蠻軍VS蜀軍 map P250

模組介紹



能力資料 ABILITY DATA

使用著壓倒性的體力來對敵人斬肉斷骨一番吧

孟獲的攻擊破綻不但非常之大，而且動作也很緩慢。在團體戰之中往往容易受到敵人的集中攻擊。為了突破這個弱點，所以他有著全武將最高等級的體力和防禦力。而且還有著能力值雖低，但是卻有著威脅性攻擊力的無雙亂舞。使用破綻小一點的招式來蓄存無雙量表，量表滿了之後立即使用無雙亂舞來攻擊。所以使用孟獲的時候，一定要常常注意無雙量表。



不論是攻擊或防禦，無雙亂舞都是孟獲的生命線。請一定要裝備活丹。

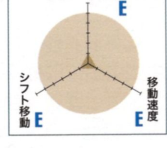
TOTAL ABILITY 總合能力

體力和防禦力高到直逼呂布。但是相反地，無雙量表卻是非常的低。但是這對孟獲來講反而是好事，和敵兵混戰一下立刻就可以集滿量表了。

攻擊力 B
無双 E
弓術 C
防御力 A
体力 S
馬術 C

MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動能力方面則是相當地低。而孟獲在戰場上有沒援護我方部隊就影響到戰局的情況很多之故，所以移動時還是使用馬匹最佳。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

拳器 將一切都賭在一擊必殺上吧

不論是一般攻擊，聚力攻擊等都是出招很慢而且破綻很大。是不允許玩家可以隨便揮舞著拳頭進行混戰的。在攻擊和防禦方面的拿捏就成了重要功課，雖然這裡推薦裝備輕武器，但是要以無雙亂舞為最優先的話就裝備重武器吧。



重量是重的話，就連平常要出手攻擊都會很辛苦，而且攻擊方面也只能依賴無雙亂舞了。但是它帶來的攻擊力卻是強力無比。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數	
蠻拳	4	4	
玄甲拳	8	5	
獸王	12	6	
百獸王	36	6	

推薦護衛武將 杖型

把敵人給冰住，讓他們對孟獲的攻擊變遲鈍

因為動作很慢，所以很容易在集團戰裡被迫以防禦為主來戰鬥。因為直接攻擊型的武將在敵陣之中戰鬥不能也不是什麼新鮮事，所以還是用在遠距離就可以凍住敵人的杖型護衛武將最佳。



孟獲擔任打倒敵人的角色，讓護衛武將幫忙阻擋敵人。攻擊凍結的敵人，藉此累積無雙量表。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 忍受住敵人的攻擊 使用無雙亂舞來一口氣打爆敵人

多虧有了無雙亂舞，所以意外地孟獲算是歸類在擅長集團戰的類型。攻擊的出發點，最好是從可以進行追擊的跳躍聚力攻擊或者是聚力攻擊1開始。用這些招式突入敵方集團之後，再使用聚力攻擊2。那之後要是無雙量表滿了的話，就立即發動無雙亂舞攻擊。



跳躍聚力攻擊

攻擊範圍為全方位，被打中的敵人還會縮退。如果被敵人給打飛的話，就使用空中受身再使用這招來取回主導權吧。

主力戰略 攻擊主力果然還是無雙亂舞 弱點則由道具來補強

就算武將能力成長，以無雙亂舞為主要的攻擊模式還是沒改變。因為無雙量表越短越有利於戰鬥，所以還是不要拿仙酒之類的道具。要選裝備道具的話，活丹，真亂舞書，還有真空書。再加上鐵甲手或無雙鎧的話，便堅如磐石了。

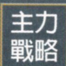
真・無雙亂舞





只要第一發命中的話，就可以全部命中。加上屬性效果可以給與敵人莫大損害。





無雙量表滿檔 無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙亂舞 ○







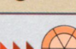
不斷地搥打地面，用發出的衝擊波來攻擊全方位的敵人。不論威力還是攻擊範圍都是十分地優秀。

真・無雙亂舞 ○









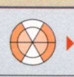
在對地面進行搥打之後，然後發生4度衝擊波，最後再發生一次衝擊波。

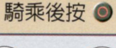
激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ○



威力要比真・無雙亂舞要來得拔群。只是用完之後破綻很大，要小心背後的敵人攻擊。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ○







兩手猶如飛行般地拍打著，可以攻擊到左右的敵人。攻擊範圍很長，也可以攻擊到遠方的敵人。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7～9





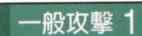
用拳頭進行2次攻擊之後，再旋轉著手腕進行攻擊。因為用完之後破綻很大的關係，所以到第8發就停下來就好。

覺醒印取得 無雙覺醒

覺醒印＋ R3



因為集團戰用無雙亂舞來應付就可以的關係，所以就用在武將戰方面。因為可以一口氣瞬殺敵將，所以就使用不斷進行攻擊的進化攻擊是最好的。




技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

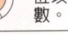
技名	按鍵	判定	說明
一般攻擊 1	□		用左手來毆打著周圍的敵兵，射程有點短，但是可以攻擊到後方。
一般攻擊 2	□ X2		用右手來毆打著周圍的敵兵，和一般攻擊1一樣，射程短但是攻擊範圍大。
一般攻擊 3	□ X3		左手稍微從斜下地往上攻擊。出招速度和大攻擊範圍都很叫人滿意。
一般攻擊 4	□ X4		左手從右至左地進行掃打攻擊。攻擊範圍雖然很大，但是出招速度有點慢。
一般攻擊 5	□ X5		對正面的敵人進行擒抱攻擊，這招的判定要比看起來要大得多了。
一般攻擊 6	□ X6		兩腕大幅度地回轉一圈來攻擊周圍的敵兵。被打中的敵人會被擊飛。



一般攻擊3

一般攻擊6

聚力攻擊

技名	按鍵	判定	說明
聚力攻擊 1	△		四肢趴在地上，再朝著前方進行突擊的招式。被打中的敵人會防禦崩潰，也可以用在移動方面。
聚力攻擊 2	□ → △		使用右手打出一記豪爽的上勾拳。招式出來的速度非常的慢，所以被敵兵給中斷。
聚力攻擊 3	□ X2 → △	 	一邊旋轉著身體，然後再進行2次的全方位攻擊。會因為追加輸入而增加攻擊段數。
聚力攻擊 4	□ X3 → △		張開雙手，朝著前方進行身體撞擊。出招的慢速和出招完之後的破綻也是超大的。
聚力射擊	□ X4 → △		用兩手朝地面搥打而去，發出來的衝擊波可以讓敵兵浮空。出招的速度有點慢。
聚力攻擊 6	□ X5 → △		用右手毆打地面，再使用產生出來的衝擊波來攻擊敵兵。但出招速度還是很慢。



聚力攻擊1

聚力射擊

其他

技名	按鍵	判定	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按 □		對前方進行跳水攻擊。雖然攻擊範圍很大，但破綻太大還是不要太常用。
跳躍攻擊	× → □		使用肚皮來壓至地面，用來壓殺敵兵。雖然破綻很小，但是無法進行追擊。
跳躍聚力攻擊	× → △		從空中降下用腳跟踩擊地面2次來產生衝擊波。被打中的敵人會呈現防禦崩潰的狀態。
彈開攻擊	L1 + △		身體一邊旋轉，然後兩手朝著朝方向揮舞。被打中的敵人會飛得老遠。
騎乘攻擊	騎乘按 □		對左右連續揮拳攻擊。出來的速度很慢，移動的時候也很難打中人。
騎乘聚力攻擊	騎乘按 △		把武器丟向前方攻擊。攻擊範圍雖然窄小，但是射程很長這點很方便。

跳躍聚力攻擊




攻擊完之後並沒有破綻，可以在這之後再進行連段。

魏 吳 蜀 他 孟獲

武器 劍 槍 棍 薙刀 扇 斧 爪 鐵笛 槌 鞭 圈 戟 矛 刀 杖 戈 錘 拳 他



英傑群像 CHARACTER

祝融

「火之神，祝融將要把一切都給燒盡！」

出現條件

使用孟獲完成無雙模式

PROFILE Zhu Rong

南蠻王．孟獲的妻子。為了要幫助孟獲而和他一起上前線去指揮士兵。而且擅長自由自在地操縱飛刀，自己也上最前線作戰。會使用驅使著猛獸等充滿南方特色的戰術使得蜀軍吃盡了苦頭。名字的由來是在神話裡出現的火神。她人如其名般地熱情，而且為了國家和心愛的丈夫而戰的女戰士。

無雙模式關卡

南中爭霸戰　孟獲軍VS連合軍 map P237

¥

南中之戰　南蠻軍VS黃巾黨軍 map P238

¥

南中侵攻戰　南蠻軍VS吳軍 map P248

¥

南中平定戰　南蠻軍VS蜀軍 map P250

模組介紹






CHAPTER 1

能力資料 ABILITY DATA

保持著距離 安定地用遠距離攻擊來破敵

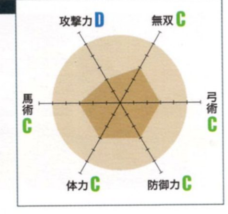
雖然攻擊力有點不足，但是其它方面的能力幾乎都是在平均值左右。雖然招式有一點難用，但是只要把握著彼此之間的特色的話，就算是集團戰或者是武將戰都可以發揮很大的戰力。基本的戰法就是活用武器的長度，一邊和敵人保持著距離，一邊地來攻擊敵人。因為出招有一些慢，所以很怕被敵人給包圍。用真空書把優點的射程給再強化之後再來戰鬥吧。



盡可能地和我方部隊一起行動，然後不要讓敵人攻擊到祝融般地來戰鬥。

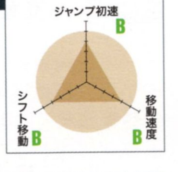
TOTAL ABILITY 總合能力

能力值方面並沒有什麼特別優秀的地方，在序盤的話，攻擊力不足應該會比較辛苦一點吧。裝上白虎牙和仙丹來補強吧。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

因為移動速度很快，就算被敵人包圍也很好脫逃而出。把背朝向障礙物等取得有利地位再戰也不錯。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

飛刀 靠著長距離射程保持在中～遠距離才是它的真正價值

雖然射程和攻擊範圍很大，但是出招速度很慢，攻擊完之後的破綻也很大又不能連打，招式又幾乎都是單發就結束也是缺點。為了要克服這些弱點，選輕武器是最好的。攻擊力方面則是用裝備道具來補強就ＯＫ了。



跟敵人把握距離，用弓箭和射程長的聚力攻擊來先發制人。因此別忘了與友軍進行合作。

武器	基本攻擊力	連續攻擊數
投弧刃	3	4
飛影刃	7	5
火陷	11	6
業火	34	6






推薦護衛武將 槍型

利用長射程將周圍都給一掃而空

祝融的主要打法是從後方支援我方部隊。所以和直接攻擊型的護衛武將挺合適的。因為祝融的打法就是盡量避免自己受到傷害而戰鬥，所以護衛武將就選擇攻擊力很優秀的槍型武將吧，也不要忘了去支援護衛武將。



雖然和敵將進行武將戰的負擔是大了一點，但是和敵兵作戰的話，就不會那樣子輕易地被打倒了。祝融則是要用長距離來援護對方。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 使用聚力攻擊3來慢慢削減敵人體力吧

祝融的主力技之一，就是射程非常長又可以指定攻擊方向的聚力攻擊3。不要在敵兵集團裡使用，在離敵人有一點距離的地方出招的話，就可以彌補它出招慢的缺點了。如果被敵人給包圍的話，就使用無雙亂舞或者聚力射擊2來突圍吧。




聚力攻擊 3

射程非常的長，然後被打中的敵人還會氣絕更是它的魅力所在。對已經氣絕的對手再使用聚力攻擊4的話，就能給與更大的傷害。

主力戰略 對付敵軍大軍就使用無雙亂舞和聚力射擊來應付吧

只要裝備著輕武器的話，聚力攻擊在混戰之中也可以輕易地使用。而適合集團戰的招式就無雙亂舞和聚力射擊。還有，進化攻擊的第8下攻擊可以讓對手浮空，不論是在武將戰還是集團戰都可以使用的優秀招式。

無雙亂舞




無雙量表延長之後再長時間發動的話，損傷值也會變得特大，對武將戰也十分有效。

無雙量表滿檔　無雙亂舞 & 進化攻擊

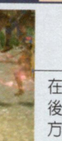
無雙亂舞 ○






射出無數的短刀朝著指定方向丟去。最後再進行全方位射擊。不論是射程或者是攻擊範圍和威力都是一等一的。

真・無雙亂舞 ○





在短刀進行全方位射擊之後，還可以朝著任意一個方向砍過去。有點不太好操作是不太方便的地方。

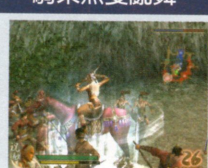
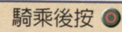
激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ○





激・無雙亂舞在使用完之後會產生很大破綻的關係，除了確定可以打倒敵人之外，不要使用會比較好一點。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ○


使用飛刀進行全方位的旋轉攻擊。攻擊範圍大，在騎乘攻擊之中算是比較好用的。

進化攻擊

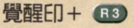
裝備武器 ○ X 7～9





在使用完飛刀攻擊和腳踢之後，用大幅度地揮動飛刀進行橫向攻擊。被打中的敵人會被打個老遠。

覺醒印取得 無雙覺醒



覺醒印＋ R3

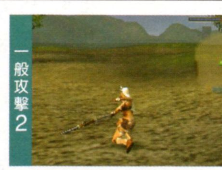


因為在聚力攻擊結束之後就無法再連段的關係，所以主要是使用進化攻擊而主。用第8段的攻擊打中敵人會讓人浮空，之後又可以再連一次進化攻擊。

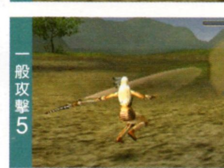
技表 TECHNIQUE DATA

分類	技名	指令	說明
一般攻擊	一般攻擊 1	□	由左至右地揮動飛刀。射程有點短，而且出招也有點慢。
一般攻擊	一般攻擊 2	□ X2	把揮動右方的飛刀，再朝著左下用力地揮斬而下。射程雖然有一點短，但攻擊範圍很大。
一般攻擊	一般攻擊 3	□ X3	左腳用力地朝著前方高踢而上。攻擊範圍狹小，而且出招也不快。
一般攻擊	一般攻擊 4	□ X4	旋轉一圈之後，再從右至左用著飛刀進行掃斬攻擊。可以攻擊到全方位的敵人。
一般攻擊	一般攻擊 5	□ X5	小跳躍之後，再讓飛刀轉一圈的招式。射程很長，出招也很快。
一般攻擊	一般攻擊 6	□ X6	往前跨出一大步之後，再使用飛刀對周圍進行斬擊。被打到的敵人會被打飛。

一般攻擊2



一般攻擊5



分類	技名	指令	說明
聚力攻擊	聚力攻擊 1	△	把手放置於地面，再使用地堂腿對周圍的敵人進行攻擊。可以再追加輸入指令。
聚力攻擊	聚力攻擊 2	□→△	讓身體一邊回轉，一邊把飛刀往斜上丟擲而去。可以讓敵人浮空，但是出招有點慢。
聚力攻擊	聚力攻擊 3	□ X2→△	把飛刀朝著指定方向丟出去的招式。_鍵連打的話，攻擊次數還會增加。
聚力攻擊	聚力攻擊 4	□ X3→△	讓飛刀進行全方位的大旋轉。但是出招很慢，而且收招時的破綻也不小。
聚力攻擊	聚力射擊	□ X4→△	把飛刀用力地往上揮擊，用產生出來的衝擊波來讓敵人浮上。攻擊範圍並不是很大。
聚力攻擊	聚力攻擊 6	□ X5→△	一邊進行著後跳，一邊引起大範圍的暴風。被打到的敵兵會浮空，但是很難加以追擊。

聚力攻擊4



聚力射擊



分類	技名	指令	說明
其他	衝刺攻擊	跑一段時間後按□	 用飛刀擺出架勢，再進行滑衝攻擊。攻擊範圍很大，最適合用來突入敵陣之中了。
其他	跳躍攻擊	×→□	對下方使用飛刀進行斬擊。出招非常之快，在落地之前使用還可以再對敵人進行追擊。
其他	跳躍聚力攻擊	×→△	在前方的放射線上發射火炎來攻擊。損傷值雖然很小，但被打中的敵兵會燃燒。
其他	彈開攻擊	L1＋△	讓飛刀旋轉一圈，然後來攻擊全方位的敵兵。被打中的敵兵會被打飛得老遠。
其他	騎乘攻擊	騎乘按□	左右地來回揮動著飛刀，射程雖然長，但是出招有點慢，而且判定只有左右兩側才有。
其他	騎乘聚力攻擊	騎乘按△	讓飛刀圍繞在自己身邊回轉，可以進行全方位的攻擊。但是出招非常的慢。

跳躍聚力攻擊





雖然敵人會燃燒，但這個時候我方是呈現無防備狀態的。



英傑群像 CHARACTER

「小生名乃左慈是也…那麼現在小生來也。」

左慈 元放

出現條件

可以選擇除了左慈以外的47個武將

PROFILE

Zuo Ci

在峨眉山進行修行之後，得到了記載神仙秘術的「遁甲天書」的仙人。耳聞到他的傳言而大感興趣的曹操則是設了酒宴請他前來。而就是這時候，他從會場上準備好的銅盤上釣了好幾條魚上來。之後還有在冬天讓牡丹開花等傳奇異聞。而他則是對曹操進言，應該要對蜀國進行支援。然後王位應該要讓給蜀的劉備。

無雙模式關卡

黃巾之亂 討伐軍VS黃巾黨軍 map P238

▼

虎牢關之戰 連合軍VS董卓軍 map P239

▼

官渡之戰 袁紹軍VS曹操軍 map P242

▼

長坂之戰 劉備軍VS曹操軍 map P244

▼

赤壁逃亡戰 連合軍VS曹操軍 map P246

▼

合肥之戰 吳軍VS魏軍 map P247

▼

夷陵之戰 蜀軍VS吳軍 map P249

▼

五丈原之戰 蜀軍VS魏軍 map P254

模組介紹






能力資料 ABILITY DATA

使用著多彩的方術
來進行戰鬥的技術型角色

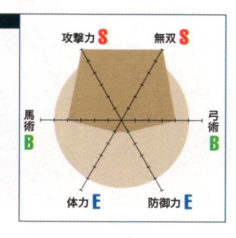
左慈會使用無法從外表那瘦小的身體想像得出來的全能型超強攻擊。不論是出招的快速，射程，攻擊範圍都是一等一的強。而且還擁有著豐富的特殊招式，像附加氣絕效果及屬性效果等之類的。不管是集團戰或者是武將戰都難不倒他。但是防禦力方面就是他的缺點了。要是敵人數量一多的話，先用射程很長的招式來削敵，那之後再突入亂戰就要先下一點功夫了。



不論是力量還是速度都一應俱全的左慈，就連聚力攻擊附加的特殊效果也很有魅力。

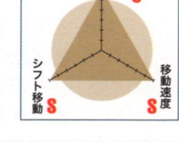
TOTAL ABILITY 總合能力

雖然體力和防禦力很低，但是其它能力可以說全武將之中最頂尖的也不為過。弱點的防禦面只要使用玄武甲和鐵甲手來補強的話，正可謂上中下路都毫無破綻。



MOVEMENT ABILITY 移動能力

移動能力方面都是最強等級的。就算是被敵人給包圍，也可以用著強力的攻擊加上高速來輕鬆地脫出。



初期裝備道具數	2	最大裝備道具數	5

武器資料 WEAPON DATA

符 使用變化自在的動作
來應付各種狀態

把符咒粘合變成變棒子一樣進行攻擊，又可以變成向前方丟去的飛行道具來使用。擁有各種多姿多彩的攻擊方式是其特色。而他的全部一般攻擊範圍都很大。而聚力攻擊的射程都很長，為了要減輕他的聚力攻擊的破綻，這裡推薦選用重量輕以下的武器來做為主打。



聚力攻擊的射程比起一般武將要來得壓倒性的強，在敵人接近之前就先制攻擊的話，可以讓戰鬥更有利地進行。

武器名	基本攻擊力	連續攻擊數
咒符	6	4
神仙符	12	5
荒天導符	18	6
冥天照符	34	6









推薦護衛武將 弓型

比起損傷值，要更重視讓敵人防禦崩潰

慈的攻擊段數非常的多，因此他會常常在敵兵集團裡戰鬥，所以護衛武將選擇遠距離輔助的弓型是最好的。這裡推薦攻擊次數多，然後攻擊範圍也很大的弓型。雖然攻擊力不太高，但是被射中的敵兵會防禦崩潰而行動不能。



能力超強的左慈可以輕鬆打爆敵兵，護衛武將因此而變得很不起眼，但是別忘了武將戰時有後方的輔助會讓玩家更為安心。

戰略資料 TACTICS DATA

序盤戰略 要看情況使用聚力攻擊或一般攻擊

在序盤的時候，和敵兵保持一點距離再使用聚力攻擊3來攻擊敵人，之後再使用一般攻擊攻擊而去是最基本的打法。雖然在集團戰的時候，聚力攻擊4可以發揮很大的威力，但出招太慢是其缺點。要是周圍有武將的話，就要減少使用。



聚力攻擊3

射程非常之長，最適合從遠距離開始攻擊。但是攻擊範圍不是很大，所以要一邊隨著亂戰改變攻擊方向。△鍵連打的話，還可以增加攻擊的段數。

主力戰略 可裝備道具充實的話光用蠻力也可以輕鬆獲勝

要是裝備上了荒天導符的話，原本射程和攻擊範圍就很優秀的一般攻擊5就可以發揮出拔群的攻擊力來。集團戰的話，只要重覆地用這招，根本就沒有敵人能夠靠近過來。要是想要一口氣給敵人大損傷的話，可以裝了鐵甲手來對敵人使用聚力攻擊猛攻也是可行的。



一般攻擊5





攻擊範圍和射程都究極地優秀。破綻也很小，連打是有效的更是重點所在。

無雙亂舞 & 進化攻擊

無雙量表滿檔

無雙亂舞 ○





讓符咒在自己身邊開始回轉，最後降下大範圍的雷。符咒使用當中也可以自由地移動。

真・無雙亂舞 ○



符咒在回轉之後，還會放射出火炎和冰。最後降下落雷。火炎和冰是屬性攻擊。

激・無雙亂舞 接近護衛武將按 ○



激・無雙亂舞在結束之後會產生很大的破綻，在可以確實打倒敵人的狀況之下當最後一擊來使用。

騎乘無雙亂舞 騎乘後按 ○





符咒會在全方位進行回轉，被打中的敵兵會被其吹飛。被敵人給包圍之際，要一口氣用來清敵也是十分方便的。

進化攻擊

裝備武器 ○ X 7~9



用符咒進行2次攻擊，最後射出全方面的光線。被射中的敵兵會陷入氣絕狀態。

無雙覺醒

覺醒印取得

覺醒印＋ R3



原本武將性能就很高了，再上無雙覺醒就是無與倫比的強。像是聚力射擊還有聚力攻擊6都可以連段，可以看到敵將的血是用噴的在減少。

技表 TECHNIQUE DATA

一般攻擊

技名	指令	範圍	說明
一般攻擊 1	□		用符咒從左至右進行攻擊，出招快，攻擊範圍也大。
一般攻擊 2	□ X2		向前方丟出符咒，射程非常地長，但是攻擊範圍只限正面。
一般攻擊 3	□ X3		從左下到右上，將符咒斜打而上。對右方的射程非常長。
一般攻擊 4	□ X4		由右至左進行符咒攻擊，射程雖然有點短，但是幾乎可以打全方位。
一般攻擊 5	□ X5		把符咒由左至右旋轉一圈。射程和攻擊範圍都很優秀，對集團戰的主力技。
一般攻擊 6	□ X6		向前方丟出符咒，和一般攻擊2一樣，雖然射程很長，但是攻擊不到正面。

一般攻擊1



一般攻擊4

聚力攻擊

技名	指令	範圍	說明
聚力攻擊 1	△		前方會出現球體，球體在經過一定時間會自動爆炸。會因為追加攻擊而變成冰。
聚力攻擊 2	□→△		讓符咒由下往上旋轉進行攻擊，被打中的敵兵會浮空。
聚力攻擊 3	□ X2→△		手部會呈現十字型，再使用符咒進行3次攻擊。△連打的話，攻擊次數還會再增加。
聚力攻擊 4	□ X3→△		對全方位射出光線。出招很慢，但是射程很長。被打到的敵兵會昏迷。
聚力射擊	□ X4→△		對前方施放衝擊波，被打中的敵人會浮空。射程可以說是究極的長。
聚力攻擊 6	□ X5→△		讓前方產生爆炸，被打中的敵人會浮空，也可以追加輸入指令。

聚力攻擊2



聚力攻擊4

其他

技名	指令	範圍	說明
衝刺攻擊	跑一段時間後按□		手腕往左右張開，然後對前方施放衝擊波。衝擊波的射程是非常地長。
跳躍攻擊	×→□		對下方使用符咒攻擊，出招速度很快，攻擊範圍也十分地大。
跳躍聚力攻擊	×→△		對著前方使用火炎放射攻擊邊降落。降落方向可以自己決定。
彈開攻擊	L1＋△		對著全方位使用符咒進行飛舞般的攻擊，被打中的敵兵會被吹飛的老遠。
騎乘攻擊	騎乘按□		對於斜方向使用著符咒揮打著。雖然射程非常之長，但是攻擊範圍很狹窄，很難打中人。
騎乘聚力攻擊	騎乘按△		使用符咒對全方位進行攻擊。攻擊範圍雖然十分地優秀，但出招偏慢。

跳躍聚力攻擊





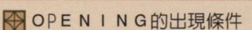
對著燃燒的敵人進行追擊，會因為炎屬性而給與大損害。

閒話休題

開頭動畫 (P007)

可以選擇你喜歡的武將出現在開頭動畫上

在2種類的開頭動畫裡，其中一個是使用遊戲内的角色動作模組的。可以在OPTION裡進行OPENING的登場角色調整。要滿足一定的條件才會出現OPENING。



OPENING的出現條件



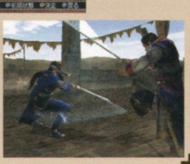
魏．蜀．吳．他這4個勢力之中，最少都要有一個人完成無雙模式。



而出現之後就可以在OPTION内進行編集的工作。



可以只讓各勢力登場女性武將來場華麗的戰鬥。



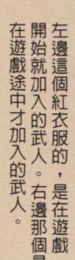
也可以只讓一國的武將做特定場所的開頭動畫。

護衛武將 (P218)

護衛武將的模組類型

雖然護衛武將依照使用武器和性別而分成了6種類。但縱使是相同類型的護衛武將，仔細一看就可以看出他們在細部的設計是有所不同的。可以在選單畫面的幕舍裡，來對自己的護衛武將一個個來對照一下臉部和服裝的設計。

就算是同一個武將…



左邊這個紅衣服的，是在遊戲一開始就加入的武人。右邊那個是在遊戲途中才加入的武人。





從髮型到額頭上的防具，還有服裝設計到顏色都有很大的不同。雖然外表和能力值並沒有關係。

幕舍 (P006)

可以從手機的網站得到角色和武器

在幕舍裡點選有個茤M手機網站的連攜茠爾陧A就可以在手機網站裡的「真．三國無雙」的一組輸入KEY。在該網站輸入KEY的話，就可以獲得一組密碼。然後將它在遊戲畫面裡輸入的話，就可以得到新的角色和裝備道具。有手機的玩家，請一定要試試看。

拿到資料的順序



在幕舍裡選擇了和手機網站進行連攜的話，畫面就會顯示該網站的輸入KEY。

把KEY輸入手機網站裡

從手機網站會發送密碼



在遊戲畫面輸入密碼的話，武將和道具就會新增。

可以得到方便的裝備型道具，還有遊戲後半才登場的強力武將的資料。有對應這項服務的手機公司則有。「i-mode」「Vodalone」「ezwdo」。
＊要利用公式網站的服務必須要另外付錢，詳情請參見商務情報服務費的說明手冊。





CHAPTER 2

兵法指南

這裡網羅了各種新登場的招式及新系統。
為了要讓您更加聰明地及更有效率地
來遊玩「真・三國無雙4」。
我們將在這裡為您進行戰場上的
心得解說還有遊戲時的重點提示。

戰鬥準備 出陣前夜

在戰鬥開始之前，可以先看一下該劇本的地圖還有狀況。在確認了舞台的目的還有玩家武將的裝備之後，我們就可以趕赴激烈的戰場了。

情報畫面的看法 1

在戰鬥開始前的情報畫面，可以在這裡確定該舞台的狀況以及對玩家武將的裝備進行調整。還有像勝敗條件以兩軍的狀況等，還有過關條件都可以先行確認。

確認情報，整頓裝備

要分出勝敗的條件，每個舞台的條件都不太一樣。最後要先搞清楚自己應該做什麼才對，這才是邁向勝利大道的捷徑。

1 防禦據點

2 攻擊據點

3 進行據點

4 補給據點

5 勢力名

6 玩家武將

綠色的三角形，就是代表著玩家武將的行進方向。



7 模式顯示

會顯示出您是選擇無雙模式亦或者自由模式。

8 2P狀態顯示

在2P玩家武將可參戰時會顯示。

9 殘餘限制時間

10 關卡名稱

11 記錄可能數

可以在途中記錄的次數，會依難度不同而改變次數。

12 地圖操作

按L1 R1可以調整看的視點方向。L2R2可以進行視點上的仰角變更。

戰鬥準備



調整一下自己的狀態

在這裡可以選擇玩家武將要裝備的武裝還有想裝備的道具。還有要帶上戰場的護衛武將。

勝敗條件



滿足條件即可過關

確認可以分出勝負的條件，只要滿足勝利條件的話，不論我軍是如何劣勢都可以過關。 ▶P 225

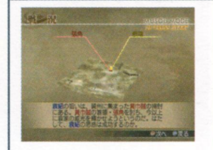
軍團情報



要把握全體的布陣

可以確認現在地圖上出現的軍團與所屬武將的位置、士氣、兵力。 ▶P 225

戰　況



預測今後的作戰

戰鬥開始的狀況，還有可以在這裡確認一下今後的戰局展開。透過我方武將和總大將的指示，還有敵人的行動都可以來預測一下戰局的走向。

依據裝備來改變戰鬥方式

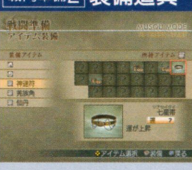
依據武器的性能，裝備道具的效果還有護衛武將的種類，這都會大大影響到玩家武將的戰術。依據勝敗條件和配合敵方將領來改變裝備的話，攻略也會變簡單吧。

戰鬥準備1 武器



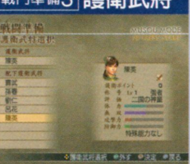
一個武將各有4種武器。依照種類的不同，武器攻擊力和連續攻擊回數等也會有所不同。

戰鬥準備2 裝備道具



有「鐙」「玉」「能力」這三個種類。裝備上去的話就會獲得各式各樣的效果。

戰鬥準備3 護衛武將



護衛武將是在戰場上輔佐玩家戰鬥的好伙伴。

戰鬥準備1 武器 Prepare for action WEAPON



就算是相同的武器，其附加效果和重量也會有所不同。就配合關卡特性來選擇一把合手的武器吧。

一個武將一共可以拿到四種武器，最多可以放4個在倉庫裡。依據種類的不同，武器攻擊力和連續攻擊回數也不一樣。每個武器之間的重量和付加效果也都不一樣。這個會大大影響到玩家武將的戰鬥力，也是最重要的裝備。

1 武器攻擊力和連續攻擊回數

武器攻擊力和連續攻擊回數是指依武器的種類來決定的。武器攻擊力越高越可以給與敵人大損害。連續攻擊回數越多，可以使用的招式就越多。武器攻擊力的最大值會因武將而異，但連續攻擊回數則是全武將共通只有到6。

2 重　量

武器的重量分有輕、標準、重這三個種類。輕的給與敵人的損傷會下降，但攻擊速度會上升。而重的給與的損傷會上升，但是攻擊的速度則會下降。就算是同一種武器，重量也是由亂數來決定的。就藉由戰鬥結果來取捨武器吧。

3 附加效果

可以提升玩家武將能力的附加效果一共有10種。一個武器最多附加5種。什麼樣的武器附加到什麼效果，而附加的數值有多少，這全部都是由亂數決定的。

- 體力
- 運氣
- 弓術
- 防禦
- 無雙
- 無增
- 馬術
- 移動
- 攻擊
- 聚力

4 進化攻擊可能標誌

假如在武器名的旁邊附加上一個青色的標誌的話，那在您無雙量表全滿的時候就可以進　行進化攻擊。在一般攻擊6連發之後，再對□鍵連打的話，最多就可以打到9連發的超強力技巧。



只要按□鈕就能使出，也是其魅力所在。

戰鬥準備2 裝備道具 Prepare for action ITEM

裝置道具可以在舞台之中出現的皮袋裡拿到。而「鐙」有五種。「玉」有四種。「能力」則有23種（目錄在▶P 233）。一開始雖然可以裝備的道具非常少，但是只要武將的階級提升的話，可以裝備的數量也會跟著增加。



裝備道具可以強化武將的長處，也能補強武將的弱點，依照戰術來搭配吧。

3種類的道具

鐙

可以在一開始就騎乘馬匹出場的「鐙」道具。



依據鐙的種類，騎的馬匹也會有所不同。

玉

可以在聚力攻擊上加上屬性，就可以進行屬性攻擊了。



「玉」道具可以在混戰之中發揮很大的作用。

能力道具

可以提升能力，獲得特殊能力等各種效果。



等級越高，效果越大。

戰鬥準備3 護衛武將

Prepare for action
GUARD GENERAL



護衛武將是和玩家武將一起戰鬥的好保鑣，和他在附近一起戰鬥的話，就可以互相補足彼此的弱點了。

護衛武將是和玩家一起戰鬥的部下。在戰鬥的時候可以帶一位上場。雖然在遊戲開始時只有4個人可以用，但是在戰鬥結束之後會有仕官事件發生，玩家最多可以擁有8個人當部下。護衛武將一共有6種類型，性能和特長就記載於下表。要對哪個護衛武將進行重點式的培育，這個除了他的使用武器之外，還可以從護衛武將他持有的特殊能力和成長類型來判斷。因為帶著護衛武將去戰鬥他就一定會獲得成長，所以請一定要帶去戰鬥。

激・無雙亂舞

要是護衛武將的無雙量表集滿的話，而玩家武將在這個時候使用無雙亂舞的話，護衛武將也會同時發動無雙亂舞，這個就叫激・無雙亂舞。2人分的攻擊可以一口氣給與敵人大損傷。



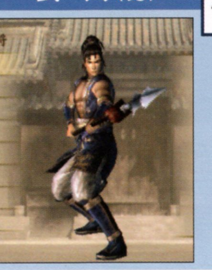


可以用激・無雙亂舞的時候，玩家武將和護衛武將會被一條光帶給連著。2人要是相距太遠就會消失掉。

護衛武將的6種類型



武人(男) 槍



攻擊力高，攻擊範圍也大，但是就是防禦力弱。

射手(男) 弩

防禦力雖然輸給女射手，但是弓術比較強。

道士(男) 杖



擅長從遠距離就可以冰凍住敵人的攻擊。

武人(女) 劍



體力和防禦力都很高，但是無雙量表較低。

射手(女) 弓



可以攻擊到很多人的狙擊射程及攻擊範圍頗具魅力。

射手(女) 羽扇



在玩家武將陷入危機的時候可以幫忙回復體力。

特殊能力

護衛武將要是滿足其發動條件的話，就會在戰鬥之中使用特殊能力。特殊能力會隨著護衛武將的成長而學習到，一共有8個種類。會學到哪個能力都是亂數決定的，最多可以學到4個。



在護衛武將體力減少還有陷入危機的時候，便十分容易發動。

回復	護衛武將的體力一減少，會有一定程度的機率會使用肉包來回復自己和玩家的體力。	心眼	可以用較少的連段來獲取高一階的道具。2人同時遊玩又雙方都擁有這個特技時，效果絕大。
猛攻	護衛武將的體力一減少，就會使用戰神之斧來提升玩家和自己的攻擊力。	推舉	關卡結束後，在戰鬥結果時，一定會有新增護衛武將來仕官。
鐵壁	護衛武將的體力一減少，就會使用戰神之鎧來提升玩家和自己的攻擊力。	獻品	關卡結束後，可以獲得的道具數量會比實際拿到的多一個。
鼓舞	自軍士氣比較不容易下降，而且敵軍會容易降士氣。2人同時遊玩又雙方都擁有這個特技時，效果絕大。	探武	關卡結束後，可以獲得的武器數量會比實際拿到的多一個。

成　長

▶P 231

護衛武將的成長類型和成長的能力數值，可以藉由評價來判斷。成長的類型就像右表那樣子，是由亂數來決定的。（只有奇才是玩家武將沒成長就很難出現）「三國的」或者是「天下的」等依地域大小來評價的話，那體力和無雙增加也會快一點。

成長的類型

傑物	雖然初期的能力值很低，但卻隱藏著有成長可能的晚成型。
秀才	初期能力值和成長都很普通的護衛武將。簡單說就是能力值很平均的類型。
神童	初期的能力值雖然很高，但是卻有著很難成長之可能性的早熟型護衛武將。
奇才	初期能力值就很高，然後也擁有著可能會急速成長的特殊成長類型。

等級與稱號

等級	稱號
等級1	強者
等級2	達人
等級3	修羅
等級4	猛將
	炎將
	冰將
	陰將
	陽將
等級5	武王
	炎王
	冰王
	陰王
	陽王
等級6	無雙
	真無雙



仕官時會表示的水鏡先生之評價，可以當成判斷的依據。



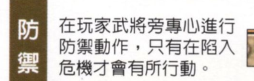
依照能力量表，就是相同也會有稱號不同的等級情形發生。配合稱號，會拿到特殊能力及攻擊屬性。

護衛方針

在戰鬥時按下select鍵的話，就可以護衛武將下達行動方針的指示。可以下達的指令有右表的3種。出現了強力武將要下達防禦指令等情況，要看情況而對他們下達指示。



在無雙量表下數的旁邊，會表示出現在的指示。

通常	一邊保護玩家一邊和敵人戰鬥，這是護衛武將最基本的方針。	
防禦	在玩家武將旁專心進行防禦動作，只有在陷入危機才會有所行動。	
待機	停止移動，待在原地來迎擊敵人。	

仕　官

戰鬥結束之後會有新的護衛武將來仕官，玩家武將的階級越高，或者是獲得很多的武勳，就容易發生仕官事件。



要是護衛武將有推舉的特殊技能的話，就會很確實地有人來仕官。

▶P 231

戰鬥畫面 那麼出兵了！

在戰鬥中，畫面上會有各式各樣的情報顯示。如果可以活用這些情報的話，能夠確實掌握住詭異多變的戰況。那就可以立下輝煌的戰果來。

主要畫面的看法

在出擊之後，基本上在關卡結束之前，就是看著這個畫面一邊進行戰鬥的。戰場很大，只有去視野看到的地方是無法抓緊住這個戰場的。要是可以正確地看懂畫面上顯示出來的各種情報的話，那一開戰您就可以把握住正確的情況了。



1 敵角色
會出現玩家角色在最後攻擊到的敵人姓名和所屬軍團。另外也會顯示出他的體力量表。

2 武將名和體力量表
按住L2鍵的話，部隊長和武將的姓名，全敵兵和我方武將的體力量表就會在頭上顯示出來。

3 戰況・台詞訊息
戰況的報告，敵武將和兵長的會話，還有軍師的命令會在這裡顯示出來。特別重要的情報會留在"情報履歷"那裡。

4 道具效果時間表
一取得了有時間限制的道具的話，就會出現這個量表。會隨著時間的經過而變短來提醒您剩餘時間。

5 迷你地圖
很好用來分辨敵我雙方的簡易地圖，藍色是我軍，紅色是敵軍。按R2可以擴散變成全體或擴大的縮小地圖。

6 擊破數
k.O.COUNT上面所顯示的數字就是打倒的敵兵數量。每打倒滿100人的時候，可以聽到我方武將的讚美。

7 體力量表
顯示玩家武將的體力殘存量，顏色則是因殘存量而改變。變紅的時間，無雙量表會自動提升。

8 無雙量表
玩家武將的無雙量表。完全集到滿就會發出閃白光，就可以使出無雙亂舞和進化攻擊。

9 護衛方針
有帶著護衛武將的時候，會顯示現在指示的護衛方針。可以按SELCET鍵來變更。

10 弓箭數
現在所擁有的弓箭數量。只要有這個數字出現的話，就可以發射弓箭。最多可以拿99隻箭。

11 覺醒印
取得覺醒印之後就會在這裡顯示，就可以發動無雙覺醒了。發動的時候標誌會開始旋轉，而且開始閃金光。

12 禁止進入標誌
像進入據點等地方，前面無法再前進就會出現這個標誌。也有馬和象不能進去，但是可以用走路進去的地方。

13 全軍士氣
顯示出兩軍士氣的高度的量表。藍色是我軍，紅色是敵軍。量表越高的一方越容易在戰況發展上取得優勢。

14 連段數
使用連續攻擊加在一起的回數，連段越多，出現的道具便可以獲得升級。

讓戰鬥達到最高潮的 名場面重現戰鬥

在無雙模式的最後舞台，或者是有像和虎牢關之戰所出現的呂布戰鬥，而出現事件般的戰鬥的舞台時，和敵人會因為狀況，會和敵將發生會話的事件。會話一結束，敵人便會使用道具來提升自己的力量！會因為對話而讓場面熱絡起來，敵武將也會變強的緣故，我們可以享受到充滿緊張感的戰鬥。

會話場景





在虎牢關之戰時，猶如鬼神讓人恐懼的呂布會出現，並且阻擋在玩家的面前。要是和呂布進行死鬥，而削減了他大量的體力的話，呂布會隨著台詞而使用道具。

敵人力量上升



呂布使用了戰神之斧，攻擊力加強到猶如鬼神般強勁。

動 作

在戰鬥中從攻擊動作開始，玩家可以使用各式各樣的動作。最主要的攻擊動作，就是可以使用簡單地操作使出攻擊範圍和攻擊力，出招速度還有各種不同的招式出來。要依對手是數量型的敵兵還是敵武將，來分辨該使用什麼攻擊動作。

攻擊動作

ATTACK ACTIONS

一般攻擊 □

全部攻擊的起點就是這個一般攻擊。威力並沒那樣子高，但是並沒有什麼特別的限制，也是最好用的動作。





出招快，破綻也小。所以不容易受到反擊。

一般連續攻擊 □連打

不停地按著□鍵，就可以進行連續攻擊。最大的攻擊次數就以裝備的該武器連續攻擊回數為基準。





反覆著使用快速的連續攻擊。但是威力卻很小。

聚力攻擊 一般攻擊之後按△

因為是聚力之後再攻擊，所以能給與敵人的損傷比一般攻擊要來得高。只是在攻擊中或者是攻擊後的破綻也比一般攻擊來得高。聚力攻擊有從1_6種類。攻擊動作和攻擊範圍都是擁有著特殊性質的。每個武將使用都會造成不同的局面產生，所以要把握住招式的特色。



首先使用一般來命中敵人。



重覆著攻擊來傷害一般敵人。



連續攻擊的最後使用聚力攻擊來一口氣打飛敵人！

聚力攻擊 1 △



武將會在原地使出了武將獨特的攻擊。

聚力攻擊 2 □→△



會將敵人給打上，而且能讓敵人浮上。

聚力攻擊 3 □X2→△



因為攻擊的段數很多，可以給與敵人大損傷。

聚力攻擊 4 □X3→△



將武器給揮振而去，可以把敵人打飛。

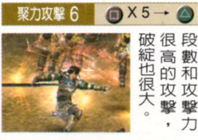
聚力攻擊 5 □X4→△





可以讓大量的敵人浮空。

聚力攻擊 6 □X5→△



段數和攻擊力很高的攻擊，破綻也很大。

聚力射擊 □X4 ¡ △

聚力攻擊5的別名又叫在為聚力射擊的這種特殊技。擁有著可以將大量的敵人浮空的招式，所以不論是哪個武將都可以當成主力技。



衝刺攻擊 跑一定時間之後□

移動了一定時間之後再按□，就可以對前方進行突擊攻擊。也可以在接近敵人之後，再瞬間使用也沒問題。



跳躍攻擊　×→□

一邊跳躍一邊進行攻擊。不僅只有空中的敵人，也可以打中地上的敵人。特別是馬上的敵人特別有效。



跳躍聚力攻擊　×→△

從空中趁勢對敵人攻擊的招式，因為武將不同而會有不同的變化，但是主要還是對斜下方進行突擊攻擊居多。



進化攻擊　無雙量表滿了之後再□X 7~9

平常只用連續攻擊六次的一般攻擊，但是只要裝備著可以使用進化攻擊的武器的話，在無雙量表滿了的時候就可以連按□的話，就可以進行連續9次的攻擊。



在一般攻擊6攻擊的時候，角色的手會發光，這個就是使用進化攻擊的信號。



要是手掌發出光芒的話，再按著□鍵連打的話，就可以再進行攻擊而給與大傷害。

弓攻擊　R1＋□ or △ or ○

按住R1按鈕再按下對應的按鈕的話，就可以使用弓箭攻擊。一按住R1就會進入狙擊畫面去。等目標進入綠色的準心裡再發射弓箭射擊吧。



弓攻擊　R1＋□

因為可以立即發射的緣故，所以對付像從遠方靠近而來的馬上敵人，還有對想靠近過來的敵人，用來先制攻擊是十分有效的。



聚力弓攻擊　R1＋△

發射出來要花一點時間，但是被彈的敵人會直接昏迷。昏迷之後再靠過去用接近戰是有利的。



亂舞弓攻擊　R1＋○

按住○不放的話，在無雙量表消耗完之前，會一直發射弓箭。一旦發射之後就無法再移動準心了。

馬上／象上攻擊　在騎乘著馬或象的時候□ or △ or ○

騎乘著馬或象的時候，只要按下對應的按鈕，就會在馬的左右下方向使出了和一般不一樣的攻擊。以馬而言，可以進行連續攻擊。雖然連續攻擊回數和有沒騎馬是無關的。但是攻擊力和防禦力卻會依存在馬術這個數值上。在騎乘的狀態之下也是可以取得道具的。

騎乘攻擊（馬）　□



可以防止住想要接近和跳躍襲來的敵人。

騎乘聚力攻擊(馬)　△



將周圍的敵人給打飛，而且能夠給與敵人大損傷。不過破綻很大。

騎乘亂舞攻擊(馬)　○



反覆地使用著騎乘攻擊和騎乘聚力攻擊，將馬周圍的敵人給一轟而散。

騎乘攻擊（象）　□



象會稍微朝前方突進，雖然無法當成連續攻擊來用。但是可以將敵人給撞飛。全武將共通。

騎乘聚力攻擊(象)　△



象用前腳踏擊地面，造成衝擊波來吹飛周圍的敵人。全武將共通。

騎乘亂舞攻擊(象)　○

象突進把敵人踢飛之後，再使用衝擊波來吹飛周圍的敵人。全武將共通。

無雙覺醒

在取得了覺醒印之後按 R3

只要一發動無雙覺醒，玩家武將會有15秒之間獲得強化。可以對敵人施與強勁的攻擊。因為覺醒印是一個一般道具，所以就在面臨強敵時使用吧。



也有敵方武將使用無雙覺醒的時候。

1. 無雙覺醒發動時，無雙量表會自動全滿。
2. 攻擊力和攻擊速度會上升。
3. 就算受到攻擊，動作也不會中斷。
4. 和體力無關，
   無雙亂舞會自動變成真·無雙亂舞。



對原本出招就很慢的武將而言，不會被敵人的攻擊給妨礙到的無雙覺醒可是非常貴重的攻擊手段。

無雙亂舞



無雙量表全滿的時候就可以發動了。按住按鈕不放的話，就可以在量表歸0之前一直發動。因為發動的時候是無敵的。所以也可以在緊急避難時使用。

被敵人給包圍的時候，就是使用無雙亂舞打飛他們的時候了。



發動之後，要盡可能地把更多的敵人給捲進來。

真·無雙亂舞



在體力量表變紅的時候發動無雙亂舞，比無雙亂舞的攻擊力，攻擊範圍，攻擊速度都還要強的真·無雙亂舞就會發動。



真·無雙亂舞擁有著強力的炎屬性攻擊。

激·無雙亂舞

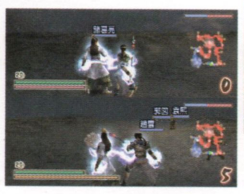
玩家和護衛武將無雙量表滿檔時，再靠近發動無雙亂舞，就會變成2人同時發動真·無雙亂舞進行攻擊。2人同時遊玩時，就會變成1P和2P聯手攻擊。

發動可能狀態



2人之間有一條光帶連在一起時，就是可以發動激·無雙亂舞的信號了。

2人同時遊玩時，配合的人就從護衛武將變成了玩家武將了。





就算體力沒有變紅，也是可以使出真·亂舞無雙來進行強力攻擊。

其他動作

OTHER ACTIONS

防禦 L1

按住L1不放的話，就可以防禦住正面而來的攻擊。按住L1之後雖然還可以移動，但使用軸方向移動，就無法按住L1防禦了。還有按住L1的時候，鏡頭會重新回到玩家武將的背後，視點也可以回到正面這點十分地方便。



防禦就連弓攻擊和妖術兵的攻擊都可以防禦住。

按住L1就可以進行受身



被敵人的攻擊給打飛，而浮上於天空的時候，接一下L1就可以進行受身。



一旦受身的話，就可以快一點回復體勢來立刻進行反擊。

對進行防禦的敵人，就繞到他的背後去！



如果被敵人防禦住，就部來給對手的傷害。狙擊他的背

跳躍 & 騎馬



按住 X 按鍵就可以進行跳躍。在馬或象的附近就可以進行騎乘。再按一次就從騎乘狀態之中下來。



對於跳躍力高的武將而言，礙事的柵欄也可以跳過去。



靠近馬或象會浮出一個白圈，在那裡的話就可以進行騎乘動作。

鍔迫 □ 連打

武將在相同的時間點同時攻擊，就會變成鍔迫狀態。一輸掉的話，就會暫時行動不能，而且無雙變成0。



變成鍔迫狀態時就是要連打□。來贏過敵將吧。



昏迷時也是要連打，雖然說哪個按鈕都沒有關係。但是和鍔迫按相同按鈕的話，就很好對應了。

返彈攻擊 L1 + △

按住L1保持著防禦姿勢時，在敵人的攻擊要打中之前按△，就可以使出反擊出來。



反彈攻擊的攻擊範圍很大，在亂戰之中很有效。



戰鬥中的心得

只是拼命的胡亂揮劍的話，是無法取得勝利的。熟記5條心得，鍛鍊出能夠應付戰場上各種狀況的技術，才能將戰鬥導向勝利。

心得1 隨時把握住戰況

一旦開戰，敵我雙方便會展開激烈的攻防戰。會了把握住令人眼花撩亂的戰況，請活用START鈕所顯示出的情報畫面吧。在情報畫面中，可察看6種不同的項目。特別是軍團情報跟情報履歷，因為能讓人有效的掌握祝狀況變化，請記得時常加以確認。

情報畫面的看法 2



變更地圖的視點

地圖跟戰前的情報畫面一樣，可以用L1、R1鈕來變更視點，用L2、R2鈕來變更視點角度。請調整呈方便觀看的視點吧。



從正上方俯瞰的視點，在想正確把握軍團位置時，相當的方便。

1 個人情報

在個人情報中，可以確認玩家武將所裝備的武器和道具。但是，無法進行裝備的變更。護衛武將的情報，也可在此進行確認。

2 勝敗條件

勝敗條件會因戰況而產生變化。在發生了大型事件後，請確認勝敗條件，然後設法達成勝利條件吧。

3 軍團情報

在軍團情報中，可以確認到目前為止，出現在地圖上的軍團以及武將。記得時常注意敵軍的動向，早點打倒士氣高的敵方軍團。

4 途中保存

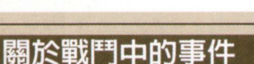
在戰鬥之中想暫停遊戲時，就請使用途中記錄。可使用的次數有一定的限制，其次數會顯示在畫面右下角的途中記錄次數上。

5 情報履歷

可以回頭閱讀戰鬥訊息。在忘記了軍師或總大將的命令、或是發現貴重品的時候，請勤快的反覆閱讀情報履歷。

6 剩餘時間

可用來突破關卡的剩餘時間。會在遊戲進行時逐漸減少，降到0後則無條件敗北。在剩餘時間少於10分鐘時，就會開始顯示在戰鬥畫面上。

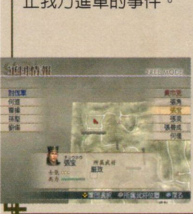


關於戰鬥中的事件

在戰鬥中滿足了某些條件會，便會有事件發生。一旦發生事件，戰況便有可能發生很大的變動。若發生的事件會造成我方障礙的話，請從情報履歷中確認戰況發生的所在，然後前往解決它吧。



發生了敵方武將使用妖術來引發落石，阻止我方進軍的事件。



用情報履歷確認發生場所後，打倒引發落石的敵方武將，來阻止落石吧。



若是有兵力低落的我方部隊，請去救援以防士氣下降吧。



熟知登場兵器的特性

包括武將所騎的馬跟象，或是在特定關卡會出現的雲梯跟虎戰車等，除了士兵以外且參與戰鬥的都總稱為兵器。為了攻略各個兵器，請把握住它們各自的特徵。

馬

武將所騎的馬。當騎手落馬後，不論敵我都能加以乘坐。騎馬時移動速度上升且攻擊招式會有變化，還可以使用衝撞。

象

武將所騎乘的兵器。功能雖跟馬並無不同，但移動速度較慢。相對的，衝撞時的攻擊力就較高。甚至可以破壞部分的建築物。

虎



跟隨馴虎師的自動攻擊兵器。因為虎本身沒有體力所以無法打倒。若裝備了道具虎輪的話，就可以自己使用這老虎。

雲梯



為了越過城牆入侵而建造的移動式梯子。因為速度慢加上本身又沒有攻擊能力，在進行護衛時要小心別讓敵人接近。

架橋車



移動式的橋。在以折疊的狀態接近河流或深溝後，可架起能讓兵馬渡過的橋樑。本身並沒有攻擊能力。

衝車



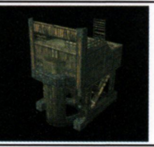
為了破壞城門或牆壁而建造的兵器，是將巨大樁子裝到車上而成。因為能自己使用車輪移動，一旦看到請盡快破壞掉。

井闌



在裝有車輪的高台上載滿了弓兵的攻城用兵器。可從對方城牆的上方射箭攻擊。在其腳下存在有不會被弓兵攻擊的死角。

城隍台



用來對付雲梯用的守城兵器。對於想越過城牆入侵的雲梯和敵兵，會射出岩石加以攻擊。打倒守備兵長就可將其破壞

旋風槌



對付衝車用的守城兵器。用軸心固定住的兩個巨大迴轉槌，來將靠近的物體全都打飛。一碰到槌子就會受傷。



㮶弧



設置在城裡，用來迎擊入侵者的兵器。會從嘴裡發射火球來打倒敵人。能夠自由的改變方向來進行攻擊。



馬車



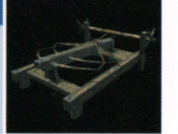
內部可載人的移動用兵器。速度相當的快。但因本身沒有攻擊能力，負責護衛馬車時需將靠近的敵人全都打倒。

木牛



用來搬運物資的運輸用兵器。本身沒有攻擊能力。一旦被破壞，就會留下道具消失。

床弩



設置型的大型弓箭。配備在攻擊據點等地，一旦敵軍接近就會開始攻擊。威力相當大。

連弩



可一次射出十多枝箭的大型兵器。但因除了對前方以外毫無攻擊力，繞道背後或側面就能安全的進行攻擊了。

投石器



丟出石頭來打倒敵人的兵器。跟攻城用的投石車相對，這個是裝在城牆上，用來攻擊進犯敵軍的兵器。

投石車



跟雲梯並用的攻城兵器。是可以射出石頭攻擊城內或城牆上敵軍的裝置。在被侵入投石死角攻擊時，無法加以反擊。

虎戰車



用老虎外型的砲台，來攻擊士兵和武將的兵器。在進行攻擊時，要記得時常保持在砲塔正面以外的位置。



熟知據點特性

在戰場上，有種被木柵圍著、像是基地一樣的地方，那就是據點。據點乃是阻止敵方勢力上，很重要的橋頭堡。有的儲藏著裝有道具的壺、有的擁有會攻擊接近之敵軍的床弩（固定式的大型弓箭），在攻防戰時有著很高的利用價值。攻下敵人的據點不但能減少敵人的實力，還能讓敵方全體的士氣下降。請積極的去攻下據點吧。

攻擊據點



擁有四方形的柵欄加上投石器或床弩等兵器的據點。會自動對接近的敵軍進行攻擊。由於投石器或床弩的威力相當高，即使是面對防禦力高的武將，也能造成很大的傷害。



在攻擊據點附近作戰時，容易受到床弩或投石器的攻擊。在與敵方武將對峙前，請先將其攻下。



進入到據點內部的話，就不會受到兵器的攻擊了。將據點兵長打倒，來攻下據點吧。

防禦據點



在四個角落配有弓兵，以阻止敵人為目標的據點。當敵人接近就會關上門，然後由門兵長來把守。當侵入內部之後，敵方防禦的頻率就會上升。同時也會受到來自柵欄上的弓箭攻擊。



位在四個角落，內外皆可攻擊的弓兵相當麻煩。在進入據點前，先在外用弓箭來解決他們吧。



防禦據點的守備兵，會常使用防禦。一邊小心別因對方防禦而漏出空隙，一邊使用單發的攻擊來進攻吧。

補給據點



擁有裝著道具之壺的據點。當這種據點的數目增加，除了會定期補給其他部隊來提升士氣外，被打倒的士兵也會很快就補充上來。



補給據點的兵長，有時會使用三種（回復、提高攻擊力、提高防禦力）道具。



若是我方的補給據點，兵長所使用的道具，其效果及於據點內所有的我方人物（包括武將）。對敵人則無效。

進入據點



常位在戰場地圖邊緣的進入據點，是會一直補充兵力的重要據點。若不攻下此處，就會受到不斷湧出之敵兵的攻擊。一個個的確實將其攻下吧。



從敵人的進入據點裡，會不斷的出現援軍。若這據點位於我方本陣附近，將會相當的危險。



比起周圍的敵軍，請優先進入據點解決兵長。打倒兵長後過一陣子，該據點便會成為我方的據點。

心得4 活用道具

在戰場上，可以取得許多種的道具。道具能夠恢復體力，或者是戰時提升能力以有助於戰鬥，道具在戰鬥時的利用價值難以估計。還有，藉著收集有關成長的道具，也能快速提升武將的能力。稱霸道具者便能稱霸戰場。

1 回復道具 ▶P 232

雖然無雙量表可以用按住○鈕來累積，但要回復體力，除了靠護衛兵道士的能力外，就只能靠道具了。使用_5之後的地圖來確認道具位置吧。



為了取得回復道具，也可以使用拼命打倒敵人的作法。

用來脫出困境

當處於體力不足的情況時，就活用道具來度過難關吧。



2 暫時提升道具 ▶P 233

雖然時間有限，但能提升攻擊或防禦力為2倍的能力提升道具，在緊要關頭是相當有用的。再取得別種道具的話，就能同時享有多種效果了。



取得同樣道具的話，計時量表會歸零。

用來使武將成長

不光靠獲得武勳來成長，還可用道具來提升各種能力。



3 提升基本能力道具 ▶P 232

像是青銅之劍或兵卒之盾等道具，可以提升武將的攻擊還有防禦力。提升的能力在過關後也會保存在武將資料裡。是一種跟獲得武勳無關，而能確實提升武將能力的方法。

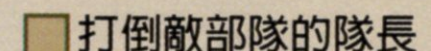


可提升體力或無雙量表最大值的道具也一樣。請積極的加以取得吧。

取得回復道具的方法

要取得道具，除了破壞木箱或壺之外，也能夠從打倒的敵兵身上得到。木箱或壺理出現的道具，經過一段時間就會消失，請留下來用在緊急的情況。平常時就靠打倒敵兵來取得回復道具吧。

- 打倒敵部隊的隊長



- 可從補給據點等地的木箱或壺裡取得



補給據點的壺裡，最少都有一個回復道具。



打倒多數敵兵的話，回復道具也會容易出現。

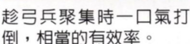


抓住戰鬥的訣竅

剛開始就算不習慣戰鬥，只要採取有效率的行動讓大勢偏向我方，整體展開上也就會有利許多。光拼命揮動武器只是白白浪費時間，會造成不易過關。但如果瞭解敵方的行動與習慣，來建立策略，那麼不但戰鬥輕鬆，勝率也會提高不少才是。以下便介紹幾個這種訣竅。

在弓兵散開前加以狙擊

弓兵一旦察覺敵人接近，就會進行移動，跑到一定距離外再度回頭攻擊。因為在散開前能夠一口氣攻擊整群弓兵，所以請在他們分散開來之前使用強力的一擊將其打倒。



趁弓兵聚集時一口氣打倒，相當的有效率。


到了這種地步，就只能一個個的去加以打倒了。

看穿敵人跳躍攻擊的方法

敵兵會隨時將臉面對玩家武將，若突然背對玩家武將或開始移動，那就是跳躍攻擊或衝刺攻擊的前兆。移動位置來讓敵方攻擊落空後，利用空隙加以攻擊吧。



敵兵背對或開始移動的話，就立刻離開原地。



有時會有數人排成一列衝來的情況。

利用據點的提升威力

補給據點的據點兵長，擁有回復、提升攻擊力、提升防禦力的3種道具，會在戰鬥中使用。若是我方據點的話，玩家武將跟護衛武將也都能享受其效果，而來提升能力或回復體力。


把敵方武將引到我方的補給據點裡。然後享受兵長的道具效果吧。

提高我軍的士氣來增加攻擊力

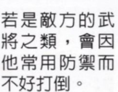
當軍隊的士氣下降，士兵的攻擊力也會下降，而會拖累我方全體進攻的速度。請時時記得，利用攻下敵方據點或打倒50人為單位的敵兵，來保持我方的士氣高昂。


有時也會發生，因為事件造成全體士氣強制上升或下降。

讓護衛武將繞道敵人背後

這是利用敵人會隨時面對玩家武將的這一點。會擋下來自正面攻擊的敵人，對於背後的攻擊也是無法防禦的。若將敵人夾在玩家武將跟護衛武將之間的話，敵人就會常常背對著護衛武將。這樣護衛武將的攻擊應該就能確實的發揮效果。


若是敵方的武將之類，會因他常用防禦而不好打倒。


誘導敵人，像是從護衛武將背後穿出般移動的話…



夾擊狀態！

此時回過頭，敵人就會陷入被自己跟護衛武將包夾的狀態。開始反擊吧。

戰鬥結果 在戰鬥之後

在戰鬥中勝利過關之後，會進入確認戰鬥結果的畫面。在此可以確認武將和護衛武將成長的幅度，是個很重要的部分。

評定畫面的解說

戰鬥結果

戰鬥勝利過關後，會進入此畫面。在此會根據過關時間和打倒的敵人數目等，來決定該場戰鬥的評價。還有，戰鬥中取得的能力道具，也能在此進行確認。



獲得武勳

決定獲得武勳數量的，包括了打倒的士兵及武將樹、過關所花費的時間、達成某些特定條件或攻下據點等要素。將各要素換算成武勳點數合計後，就是所獲得的武勳。



護衛武將戰績

護衛武將也能藉由取得護衛點數來升級。除了打倒的敵人數目外，還有恩賞（玩家武將獲得的武勳越多則越多）、生存獎勵等。就算在戰鬥中體力降到0，也還是能取得一部份的武勳。



1 擊破武將名

表示玩家武將親手打倒的敵方武將姓名。

2 獲得武勳

將各項目結果換算成的武勳點數。最下方是合計值。

3 可裝備能力道具數

當因獲得武勳讓武將提升等級時，可裝備的道具數就會增加。

4 階級

武將可分為17階級。會因武勳點數而升級。

5 可變更模組數

各武將共有4種類的服裝和髮型等外型。會隨著階級提升而增加。

6 屬性

7 使用武器

8 等殊能力

會隨著等級上升而增加。採亂數決定，最多可擁有4個。

遊戲結束

當體力降為或剩餘時間降為0、敗北條件成立等時候，便會立刻遊戲結束。此時該戰鬥所取得的道具和武勳等會全部失去。但若有作中途記錄的話，就能從記錄處在開始。請勤加進行記錄。



無雙模式的評定

在無雙模式中，戰鬥結束後會顯示我方武將進行的評定。因為其中含有此後行動的提示，請一定要讀。

回頭解說取得勝利的戰鬥。



武將的成長

初期狀態的武將，不論體力或攻擊力都不甚突出。藉由在戰鬥中取得武勳，或是取得能力提升道具，而會成長為強力武將。在此解說會因武勳而如何成長，還有如何藉由道具和武器來進行強化。（因道具造成的成長用 ▶P 228 來表示）

武勳提升等級

每一關的戰鬥内容，都會用打倒敵人的數量和過關時間等來進行評定，並給予武勳點數。武將可藉由累積這個武勳點數來升級，讓階級往上提升。階級提升的話，可裝備的道具數也變多，戰鬥會更加的有利。還有，衣服的種類也會因階級提升而增加（共4種）。初期雖然只有一種，但武勳點數超過4000會變成2種，超過20000會變成4種（全武將共通）。

必要武勳	將軍位	道具裝備增加
0～ 999	見習將軍	0
1000～ 1999	偏將軍	0
2000～ 3999	威東將軍、威南將軍、威西將軍、威北將軍	0
4000～ 5999	討逆將軍、破虜將軍	0
6000～ 7999	昭武將軍、昭文將軍	1
8000～ 9999	揚威將軍、揚武將軍	1
10000～11999	奮威將軍、奮武將軍	1
12000～15999	振威將軍、振武將軍	1
16000～19999	建威將軍、建武將軍	1
20000～23999	征虜將軍、鎮軍將軍、安遠將軍、輔國將軍	2
24000～27999	左將軍、右將軍、前將軍、後將軍	2
28000～31999	平東將軍、平南將軍、平西將軍、平北將軍	2
32000～35999	安東將軍、安南將軍、安西將軍、安北將軍	2
36000～39999	鎮東將軍、鎮南將軍、鎮西將軍、鎮北將軍	2
40000～47999	征東將軍、征南將軍、征西將軍、征北將軍	2
48000～59999	驃騎將軍、車騎將軍、衛將軍	2
60000	大將軍、天公將軍（限張角）	3

武器的取捨選擇

每個武將的武器有4種。即使是相同的武器，其重量（「重」則速度慢、威力高。「輕」則速度快威力低。）和追加效果等都是亂數決定。因為一位武將最多持有把武器，當取得5把以上時，請參考本書作為取捨的依據吧。



即使同一種武器，重量跟效果也都不一定。選擇適合自己戰法的武器吧。

1 獲得武器

戰鬥中取得的武器會表示在畫面右側。詳細數據跟畫面中央顯示的武器，可用游標來選擇。

操作失誤也不要慌張

在操作中有時會因為失誤，而選到了想要留下的武器。但本作品裡，就算選好了要破棄的武器，在按下△鈕之前都是未確定的狀態。

護衛武將的成長

護衛武將雖然也會藉由護衛點數成長，但其成長型態不同，可在「評價」選項中進行確認。「傑物」是晚成型、「秀才」是平均型、「神童」是早熟型。「奇才」則是4種中最難出現，但從頭到尾都成長優秀的貴重人才。邊在戰鬥結果中確認成長結果，邊檢討該優先培育哪種護衛武將吧。

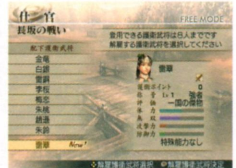
▶P 218



綜合使用武器、特殊能力、成長模式等要素，來決定要培育誰。

仕官

在戰鬥結束後，有時會有新的護衛武將加入。護衛武將最多只能擁有8位。要留下哪個護衛武將，請參考各武將的最佳護衛武將吧。



將來有望的新人加入後，就把舊的護衛武將替換掉吧。

道具一覽 戰利品圖鑑

在戰場上，能獲得許多種類的道具。若能妥善利用這些道具，應該可以讓戰鬥更有利。因此要好好掌握各道具的種類與效果。

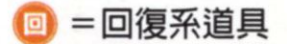
一般道具 NORMAL ITEM

在戰場上破壞木箱或壺時，或是打倒武將跟兵長時，所出現的就是通常道具。效果有回復體力或提升能力等，幾乎都是立即生效的道具，用得好的話便能一口氣脫離險境。





進入據點或補給據點的壺中，常會出現回復系的道具。



回＝回復系道具　成＝成長系道具　上＝暫時提升能力道具　特＝特殊效果道具



肉包 回
最基本的回復道具，取得可讓體力回復50點。



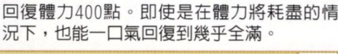

肉包兩個 回
可回復體力100點。打倒敵人時的出現率沒有肉包高。




帶骨肉 回
回復體力200點。若是初期狀態的武將，能夠一口氣回復一半以上的體力量表。






烤雞 回

回復體力400點。即使是在體力將耗盡的情況下，也能一口氣回復到幾乎全滿。




老酒 回
讓無雙量表完全回復。當出現時，用無雙亂舞清除附近敵人後再取得。




華陀膏 回
完全回復體力和無雙量表。是最強力的萬能回復道具。




青銅劍 成
提高武將的攻擊力1點。過關後一樣會持續提升。

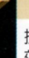





黑鐵劍 成
提高攻擊力2點。常會在打倒武將後出現，別忘了拿。




白銀劍 成
提高攻擊力4點。會在打倒強力武將後出現，是珍貴的成長道具。


黃金劍 成
提高攻擊力8點。在成長道具中擁有最大的效果，相當稀有的道具。

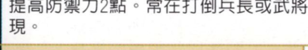






兵卒盾 成
提高防禦力點。跟4種劍一樣，也是過關後會持續提升的道具。




伯長盾 成

提高防禦力2點。常在打倒兵長或武將後出現。




將軍盾 成
提高防禦力4點。打倒強力武將（體力量表多）時，較容易出現。




伏犧盾 成
提高防禦力的道具中最強力的一種。可提高防禦力8點。




點心 成
讓武將的體力最大值+10。效果在過關後仍會持續。




大點心 成
讓武將的體力最大值+20。會在打倒武將等場合出現。




于吉仙酒 成
讓武將的無雙量表最大值+10。效果在過關後仍會持續。




南華仙酒 成
讓武將的無雙量表最大值+20。效果在過關後仍會持續。



戰神之斧


30秒內，讓武將的攻擊力變成兩倍。剩餘的有效時間可從畫面左下的量表確認。



戰神之鎧


30秒內，讓防禦力變成兩倍。在被敵人包圍且體力不多時，是相當好用的道具。



韋陀天靴


30秒內，提高移動速度。就算走路也跟騎馬時一樣快。



箭束


讓手頭的箭增加10支。常會在打倒弓兵部隊的兵長後出現。



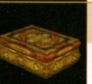
玉璽


取得後10秒內，無雙量表會保持全滿的狀態。是連發無雙亂舞的機會。



覺醒印


發動無雙覺醒的必需品。取得後畫面左下會亮起記號。能持有的數目只有1個。



寶箱

放有武將所使用的武器。在該關過關後，就可以拿來裝備。



革袋


放有戰鬥準備時可讓武將裝備的道具。從下一關後可以進行裝備。

一般道具的取得方法

通常道具的取得法有右邊4種。請在回復體力或與強敵戰鬥時善用道具吧。一開始就放置在戰場上的道具，請用235後的戰場地圖確認。回復道具肉包等，常會在打倒敵方部隊長後出現。想進行回復時，就盡量的打倒敵兵吧。

壺



在補給據點內部和進入據點附近很多。

木箱



除了進入據點附近外，到處都可以看見。

敵兵



打倒敵兵時，有時會出現道具。

敵方武將



打倒敵方武將時，一定會出現道具。

裝備道具 EQULPMENT ITEM

跟通常道具取得時就會生效不同，裝備道具得在戰鬥前讓武將裝備才有用。分成提升武將能力、可騎馬或象、讓攻擊附加屬性等3類。





除了提升能力的種類以外，還有像是可以收服老虎的特殊道具。

裝備道具／能力 ABILLTY

提升基本能力或附加特殊能力



朱雀翼

裝備後可讓體力最大值增加。在體力少的前半段是很重要的道具。



青龍膽

可增加無雙量表最大值。用來延長無雙亂舞的發動時間。



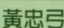
白虎牙

可提高攻擊力。想要快速打倒敵人或遇上強力敵人時，相當有用。



玄武甲

可提高防禦力。讓防禦力低的女性武將等使用也不錯。



神速符

提高移動速度。在需要快速移動的關卡，請盡可能裝備此道具。

黃忠弓

可提高武將的弓術、增加弓箭的攻擊力、降低敵方弓箭的傷害。



羌族角

提高武將的馬術、提高馬上攻擊力、降低敵方馬上攻擊的傷害。



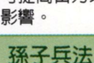
七星帶
裝備後可提高運。運跟「好道具」的出現率有關。



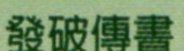
活丹
提高打倒敵人或受到攻擊時的無雙量表增加量。



仙丹
可提高蓄力攻擊的攻擊力。對通常攻擊沒有影響。



孫子兵法
在戰場上取得暫時提升能力的道具時，延長效果持續的時間。



發破傳書
在陷入瀕死狀態時，讓攻擊力變成兩倍。推薦給想多用真_無雙亂舞的武將使用。

護衛心得
裝備後，護衛武將會變聰明，減少無謂的動作來讓護衛效率提升。

神氣環
可讓無雙覺醒後的持續時間延長。

真亂舞書
讓平時只有體力變紅時才能使用的真_無雙亂舞，變得隨時能夠使用。

真空書
可擴大攻擊範圍。讓攻擊範圍原本就大的武將裝備，會相當的強力。

淨炎金箭
可在使用弓箭攻擊時，射出火箭。

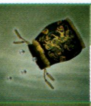
鐵甲手
裝備後，就算蓄力攻擊中被打到，也不會讓攻擊中斷。

虎輪
可帶著老虎開始戰鬥。老虎會自動攻擊敵人。

背水護符
攻擊力雖會上升，但防禦力會下降。最好與玄武甲並用。



無雙鎧
被箭射中也不會中斷攻擊。一樣會受傷。



百草丸
打倒100個敵人後，會回復少許體力。最好讓千人斬等級的武將裝備。

白虎秘石
打倒100個敵人後，可讓裝備的武將提高攻擊力。最好讓想用心培養的武將裝備。

裝備道具／鐙 ABUMI

可由騎著馬或象的狀態開始戰鬥。



赤兔鐙
開始時，會騎著呂布的愛馬_赤兔馬出場。



的盧鐙
開始時，會騎著劉備的愛馬_的盧出場。可提高武將的運。



飛電鐙
開始時，會騎著曹操的愛馬_飛電爪黃出場。可提高獲得武勳。



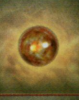
絕影鐙
開始時，會騎著曹操的愛馬_絕影出場。受到敵人攻擊也不會落馬。



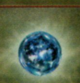
象鐙
可騎著南蠻的象出場。

裝備道具／玉 GYOKU

可讓攻擊上附加屬性。



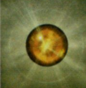
炎玉
追加火炎的傷害。



冰玉
命中敵人時，有一定機率可讓敵人凍住。



陰玉
藉由消費無雙量表，有一定機率可使出將小兵一擊必殺的攻擊。



陽玉
不但能讓敵人無法防禦我方攻擊，還能追加傷害。

關卡介紹 戰場地圖

介紹本作中出現的34個戰場地圖，以及道具的配置位置。自由模式中各劇情會出現的武將表，希望也能在戰鬥食用來參考。

資料的看法

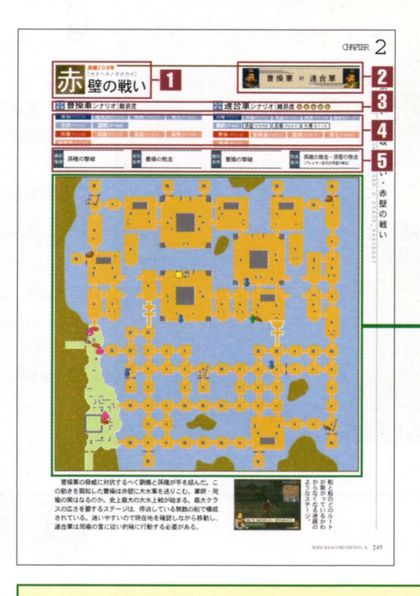
1 關卡名
表示關卡的名稱以及用西元表示實際發生的時期。

2 勢力
表示對戰的兩方勢力。會因為加入哪一陣營，而讓同一戰場的難易度跟事件改變。

3 劇情名・難易度
幾乎所有的關卡，都準備了加入任一方的兩種劇情。標誌越多，代表難度越高。

4 登場武將
介紹參加該戰鬥的主要武將以及介紹該武將的頁數。藍色是我軍，紅色則是敵軍。■＝總大將、■＝其他武將、□＝因選擇的玩家武將而出現的武將。

5 勝敗修件
表示每個劇情不同的，用來通過該關卡的條件。除了總大將被擊破或撤退外，還有特定單位移動完成等特殊條件。



地圖的看法

- 城牆
- 可行走的城牆
- 橋
- 階梯1
- 階梯2
- 據點[註]
- 進入據點
- 障礙物等
- 隱藏通路

註：表示在地圖上的，是可能設置任一種據點的「位置」。依劇情不同，也可能會沒有配置據點。

- ●本書介紹的地圖（全34關份）都是自由模式的地圖。
- ●地圖全都是關卡開始時的狀況。
- ●不會表示因事件而出現的橋或障礙物等。
- ●會因事件而消失的東西，用不同的顏色來表示。

例：船　通常　因劇情而在開始時出現

例：橋　通常　會因事件而消失。

圖示 MAP ICON

配置在本書地圖上的圖示，共有10種。請確認其對應的道具。

肉包
回復體力用的道具。2代表是兩個。

帶骨肉
回復體力用。效果是肉包的4倍。

烤雞
回復體力用。效果是肉包的8倍。

箭束
讓手頭追加10枝箭。最多持有99支。

寶箱
放有武器。可在過關後裝備。

華陀膏
可完全回復體力與無雙量表。

于吉仙酒
可讓無雙量表最大值+10。

南華仙酒
可讓無雙量表最大值+20。

覺醒印
取得後便可發動無雙覺醒。只能持有1個。

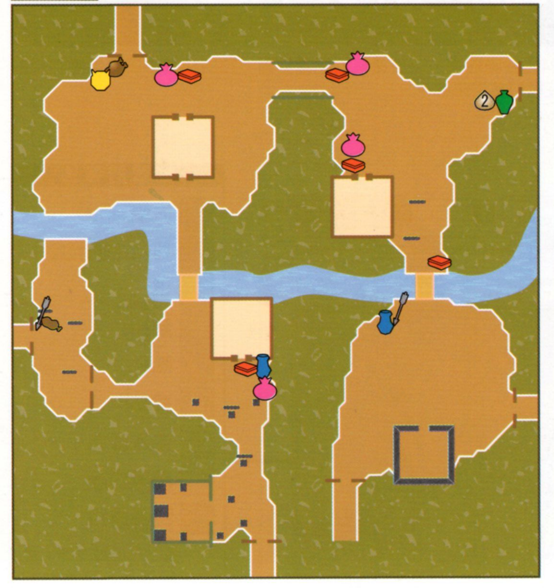
皮袋
放有裝備用武器以外的道具。

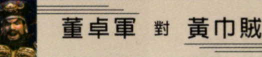
※註：難易度「修羅」時，道具的配置會改變。



西曆180年

西涼之戰





董卓軍劇情　難易度

董卓 (P190)　馬超 (P148)　龐德 (P064)

張角 (P198)

勝利條件	敗北條件
擊破張角	董卓敗走

黃巾賊劇情　難易度

張角 (P198)

董卓 (P190)　馬超 (P148)

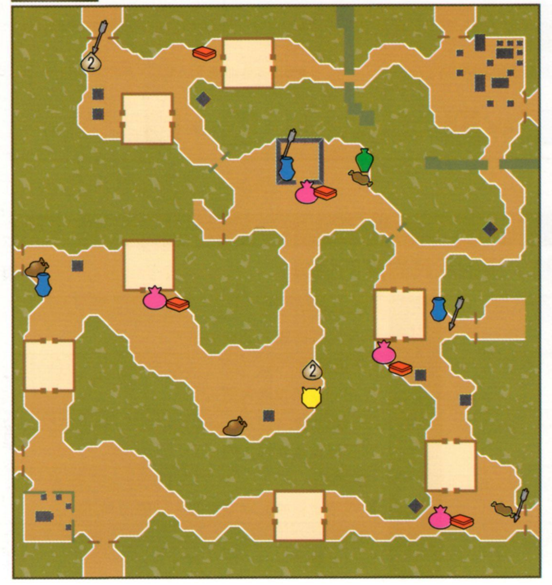
勝利條件	敗北條件
擊破董卓	張角敗走或 祭壇淪陷

西涼地方的豪族董卓，為了打倒黃巾賊而出兵。黃巾賊也由首領張角率領，為了保護人民跟神聖的祭壇而起身迎戰。

這是以存在許多妖術陷阱為特徵的戰場。夾著河流進行的攻防戰會決定勝負。

西曆180年

冀州之戰




袁紹軍 對 黃巾賊


袁紹軍劇情　難易度

袁紹 (P194)　趙雲 (P128)

張角 (P198)

勝利條件	敗北條件
擊破張角	袁紹敗走、 我軍本陣淪陷 （限玩家武將為張角時）

黃巾賊劇情　難易度

張角 (P198)

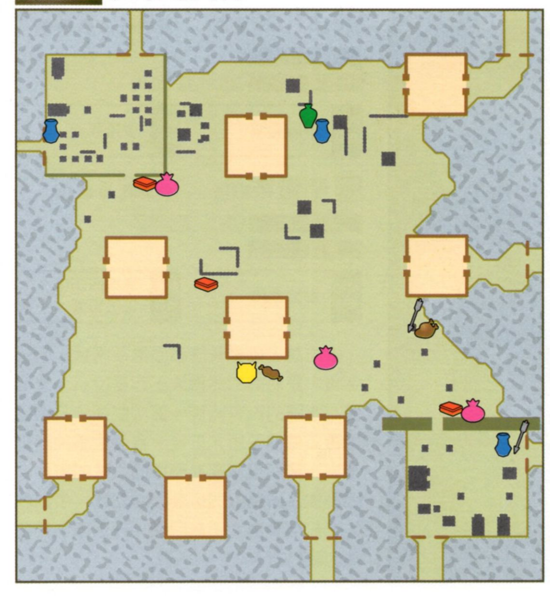
袁紹 (P194)　趙雲 (P128)

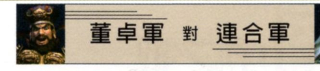
勝利條件	敗北條件
擊破袁紹	張角敗走 我軍本陣淪陷 （限玩家武將為張角

為了彰顯袁家的威望，袁紹打算討伐冀州一帶的黃巾賊。黃巾賊的首領張角，也為了保護黃巾賊和太平教出戰。連接雙方本陣的道路有許多，從哪條路進攻會改變戰鬥的走向。請經常確認兩軍的進行狀況。

西曆181年

涼州之戰





董卓軍劇情

難易度

董卓(P190)

馬超(P148) 龐德(P064)

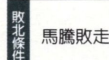
勝利條件	敗北條件
擊破馬騰	董卓敗走或我軍本陣淪陷

連合軍劇情

難易度

馬超(P148) 龐德(P064)

董卓(P190)

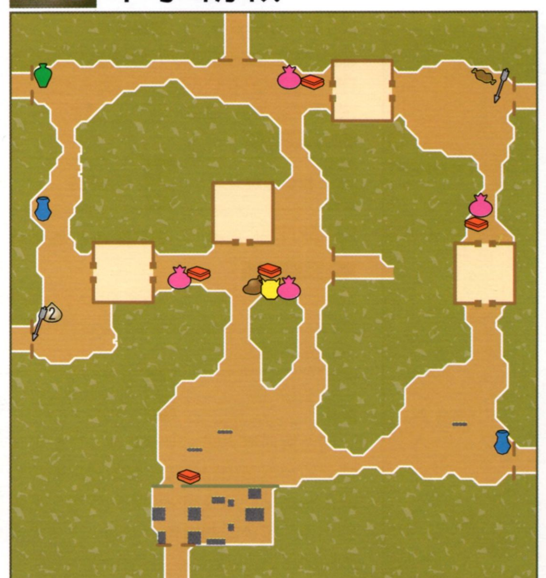


勝利條件	敗北條件
擊破董卓	馬騰敗走

董卓為了將涼州收入旗下而前往討伐涼州諸侯。在董卓壓倒性兵力之前，治理涼州的馬騰要求各諸侯出兵，率領援軍前往對抗。這是個沒多少障礙物的戰場。請四處奔走來制壓據點及進行援護。

西曆182年

南中爭霸戰



孟獲軍 對 連合軍

孟獲軍劇情

難易度

孟獲(P202) 祝融(P206)

勝利條件	敗北條件
擊破兀突骨、朵司大王、木鹿大王	孟獲敗走或我軍本陣淪陷

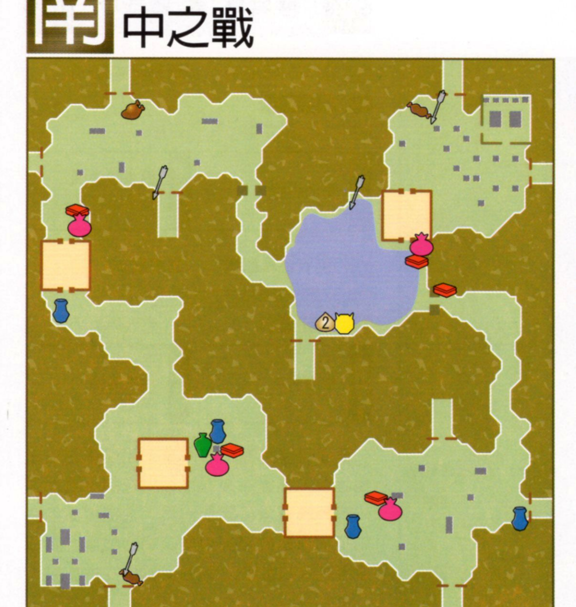
雖然孟獲為了阻止北方的侵略而致力於統一南中，但卻遭到其他大王的反彈。他們彼此合作前往攻擊孟獲的本陣。這是移動距離較短的南蠻關卡。平坦的直路很多，不太會迷路。



因為總大將孟獲是相當強的武將，戰鬥會相當輕鬆。

西曆183年

南中之戰



黃巾賊 對 南蠻軍

黃巾賊劇情

難易度

張角 (P198)

孟獲 (P202)　祝融 (P206)

勝利條件	擊破孟獲	敗北條件	張角敗走

南蠻軍劇情

難易度

孟獲 (P202)　祝融 (P206)

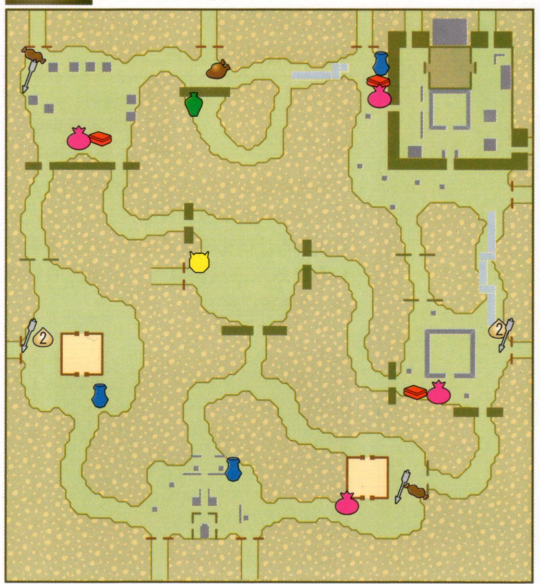
張角 (P198)

勝利條件	擊破張角	敗北條件	孟獲敗走或失去威嚴

張角為了招募新同志而遠征南蠻，但認定黃巾是邪教的孟獲大王起身反抗。連結雙方本陣的路有兩條。黃巾劇情時打倒途中毒沼處的朵思大王後，會發生張角淨化毒沼、被南蠻軍視為奇蹟而入教的事件。因為擋住通路的門也會因此打開，所以就先以打倒朵思大王為目標，在沼澤中央的陸地戰鬥吧。

西曆184年

黃巾之亂



討伐軍 對 黃巾賊

討伐軍劇情

難易度



曹操 (P208)　孫堅 (P086)　孫策 (P106)

黃蓋 (P102)　劉備 (P144)　關羽 (P132)

張飛 (P136)　左慈 (P210)　典韋 (P020)

張角 (P198)

勝利條件	擊破張角	敗北條件	何進敗走

黃巾賊劇情

難易度

張角 (P198)

曹操 (P208)　典韋 (P020)　孫堅 (P086)

黃蓋 (P102)　劉備 (P144)　關羽 (P132)

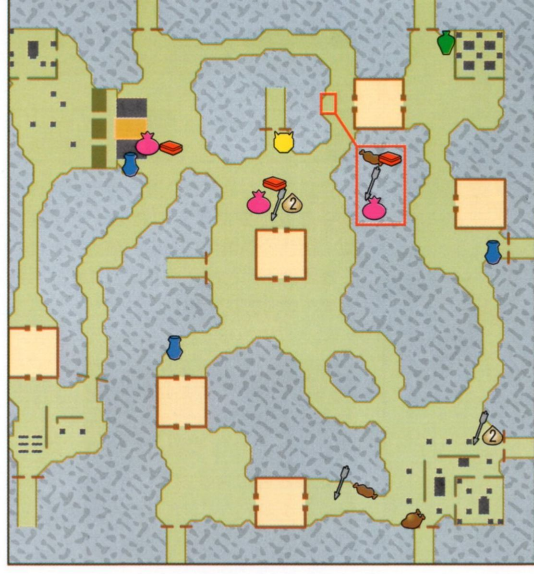
董卓 (P190)

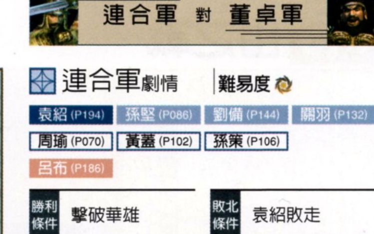
勝利條件	擊破何進	敗北條件	張角敗走或我軍本陣淪陷（限玩家武將為張角時）

何進擔任總大將，率領曹操、孫堅等有能武將組成黃巾討伐隊，開始出兵剷除邪教。張角則使用妖術來迎戰討伐軍。祭壇的出現位置會因劇情有所不同，在準備畫面時請務必加以確認。

西曆191年

汜水關之戰





連合軍劇情

難易度 ◎

袁紹 (P194)　孫堅 (P086)　劉備 (P144)　關羽 (P132)
周瑜 (P070)　黃蓋 (P102)　孫策 (P106)
呂布 (P186)

勝利條件	敗北條件
擊破華雄	袁紹敗走

董卓軍劇情

難易度 ◎

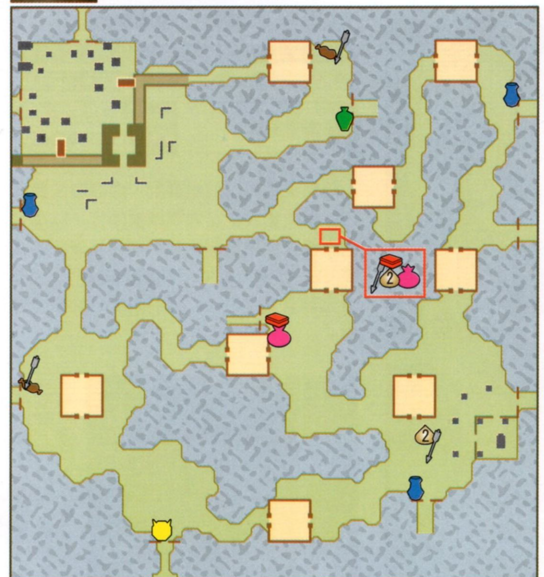
董卓 (P190)　呂布 (P186)
袁紹 (P194)　曹操 (P028)　夏侯惇 (P016)　孫堅 (P086)
黃蓋 (P102)　劉備 (P144)　關羽 (P132)

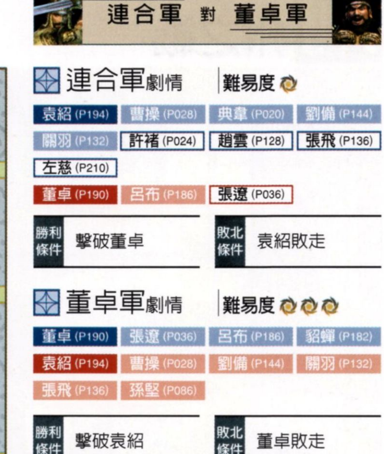
勝利條件	敗北條件
擊破袁紹	華雄敗走或汜水關淪陷。董卓敗走或汜水關淪陷（限玩家武將為董卓時）

為了討伐董卓，袁紹跟孫堅、袁術等諸侯組成了聯合軍，前往華雄所鎮守的汜水關出發。聯合軍劇情時，汜水關正門會出現呂布。儘快壓制關卡中央廣場的據點，然後從這裡往外推進吧。

西曆191年

虎牢關之戰





連合軍劇情

難易度 ◎

袁紹 (P194)　曹操 (P028)　典韋 (P020)　劉備 (P144)
關羽 (P132)　許褚 (P024)　趙雲 (P128)　張飛 (P136)
左慈 (P210)
董卓 (P190)　呂布 (P186)　張遼 (P036)

勝利條件	敗北條件
擊破董卓	袁紹敗走

董卓軍劇情

難易度 ◎◎◎

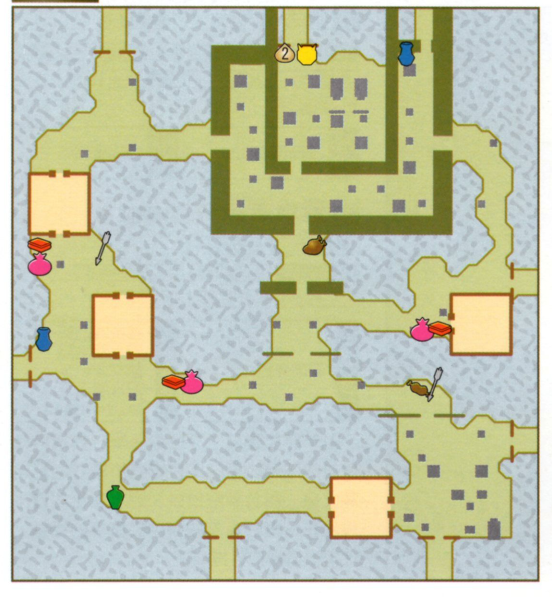
董卓 (P190)　張遼 (P036)　呂布 (P186)　貂蟬 (P182)
袁紹 (P194)　曹操 (P028)　劉備 (P144)　關羽 (P132)
張飛 (P136)　孫堅 (P086)

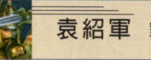
勝利條件	敗北條件
擊破袁紹	董卓敗走

聯合軍將董卓逼到了洛陽門口的虎牢關。而董卓則是將虎牢關交給號稱最強的呂布。這是個山岳起伏劇烈的關卡。到虎牢關之前充滿了許多的據點擋路。據點裡也配備有兵器，對攻方相當的嚴苛。

常山之戰

西曆192年





袁紹軍 對 公孫軍

袁紹軍劇情

難易度

袁紹 (P194)	呂布 (P186)	貂蟬 (P182)
劉備 (P144)	趙雲 (P128)	關羽 (P132)
張飛 (P136)		

勝利條件	擊破公孫瓚與孫燕	敗北條件	袁紹敗走或我軍本陣淪陷

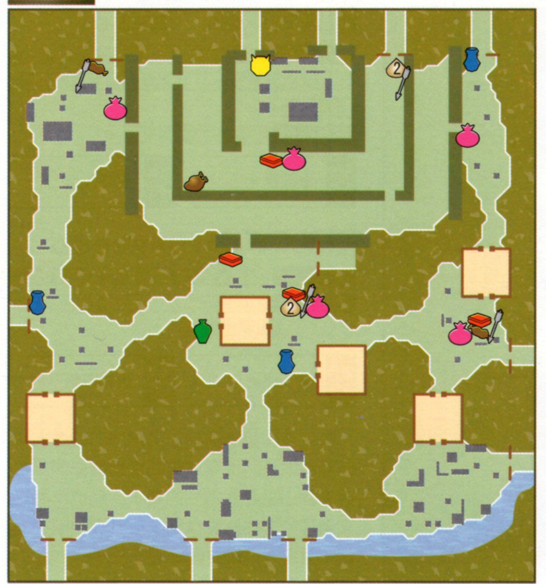
袁紹旗下的華北公孫瓚，與黑山賊孫燕聯手作亂。聞此報告的袁紹決定出兵討伐。前往公孫瓚所在山頂的最短路線上有三座非開不可的門，因為敵方武將會大量登場，必須加以注意。



不止敵兵，還得同時對付多數敵方武將的場面，會常出現。

荊州之戰

西曆192年





孫堅軍 對 劉表軍

孫堅軍劇情

難易度

孫堅 (P086)	孫策 (P106)	孫尚香 (P082)
周瑜 (P070)	黃蓋 (P102)	大喬 (P110)

勝利條件	擊破劉表	敗北條件	孫堅敗走或我方本陣淪陷

孫堅決定討伐荊州劉表，而開始往襄陽城進軍。劉表則在襄陽城裡固守，以萬全的準備來迎接攻擊。我軍前往襄陽城的路有3條。西邊、中央、東邊都有城門，目標是同時包圍這三地。請別停止我軍的攻勢。



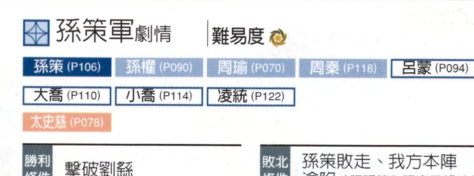
有時也會碰上得快速移動到城牆上的狀況，最好是裝備神速符。

吳郡之戰

西曆197年

孫策軍對連合軍





孫策軍劇情　難易度

孫策 (P106)　孫權 (P090)　周瑜 (P070)　周泰 (P118)　呂蒙 (P094)
大喬 (P110)　小喬 (P114)　凌統 (P122)
太史慈 (P078)

勝利條件	敗北條件
擊破劉繇	孫策敗走、我方本陣淪陷（限孫策為玩家武將時）

連合軍劇情　難易度

太史慈 (P078)
孫策 (P106)　周瑜 (P070)　孫權 (P090)　孫尚香 (P082)　周泰 (P118)

勝利條件	敗北條件
擊破孫策	劉繇敗走

孫策軍為了奪回孫吳之地，因而進軍前往平定吳郡。此關卡大部分由砦構成，移動距離短。孫策軍請從河川進軍，與劉繇軍交戰。

宛城之戰

西曆197年

曹操軍對張繡軍



曹操軍劇情　難易度

曹操 (P208)　典韋 (P020)

勝利條件	敗北條件
曹操脫逃成功	曹操敗走或脫逃失敗

中了張繡之計的曹操被孤立在宛城裡。決定賭命與少數部下試圖脫逃。關卡範圍狹窄。如何快速打倒敵人，是能否成功逃出的關鍵。

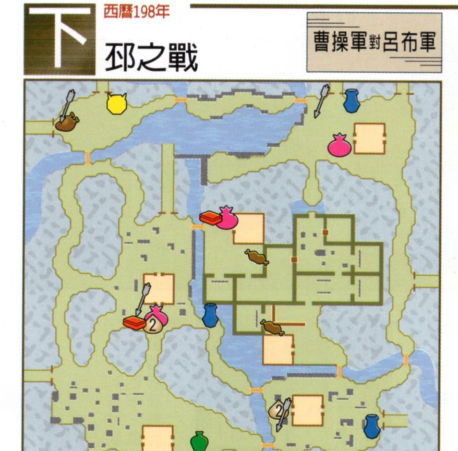


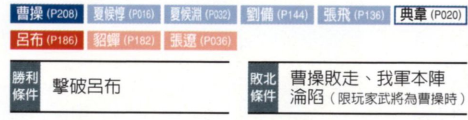
曹操在成功脫逃前，得一直持續打倒擋住通路的工作兵。

下邳之戰

西曆198年

曹操軍對呂布軍





曹操軍劇情　難易度

曹操 (P208)　夏侯惇 (P016)　夏侯淵 (P032)　劉備 (P144)　張飛 (P136)　典韋 (P020)
呂布 (P186)　貂蟬 (P182)　張遼 (P036)

勝利條件	敗北條件
擊破呂布	曹操敗走、我軍本陣淪陷（限玩家武將為曹操時）

呂布軍劇情　難易度

呂布 (P186)　貂蟬 (P182)　張遼 (P036)
曹操 (P208)　夏侯惇 (P016)　夏侯淵 (P032)　劉備 (P144)　關羽 (P132)　張飛 (P136)

勝利條件	敗北條件
擊破曹操	呂布敗走

曹操與劉備聯合，將孤狼呂布逼迫到了下邳城。下邳城，乃是被河包圍，只能由三座橋進出的堅固之城。途中，一部份城池會淹水，產生地形變化。

西曆200年



渡之戰

曹操軍 對 袁紹軍

曹操軍劇情　難易度

曹操 (P208)　夏候惇 (P016)　曹丕 (P060)　關羽 (P132)
夏候淵 (P032)　徐晃 (P044)
袁紹 (P194)　張郃 (P048)　甄姬 (P052)　劉備 (P144)

勝利條件	敗北條件
擊破袁紹	曹操敗走或 官渡城淪陷

袁紹軍劇情　難易度

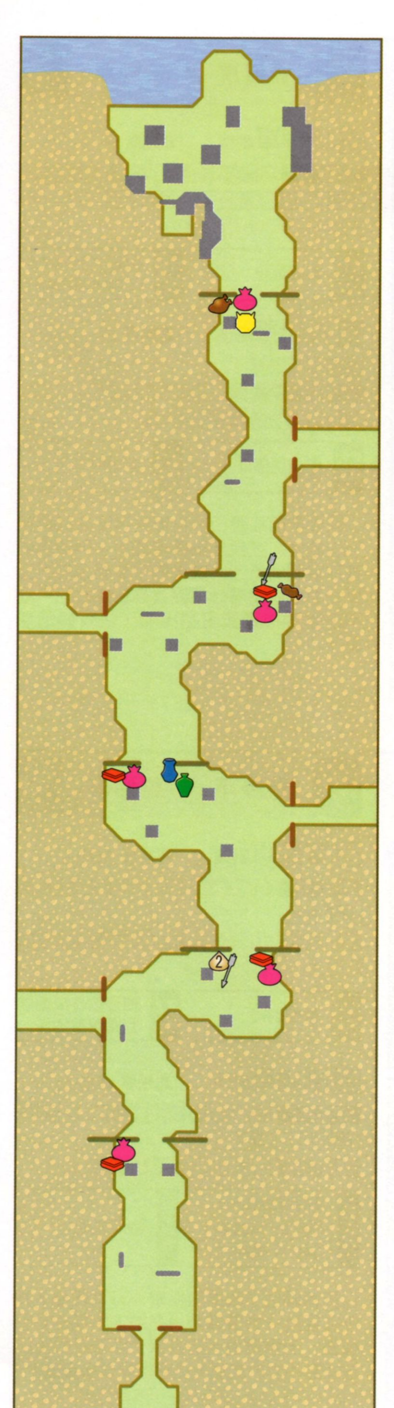
袁紹 (P194)　甄姬 (P052)　劉備 (P144)　張郃 (P048)
曹操 (P208)　夏候惇 (P016)　曹丕 (P060)　關羽 (P132)

勝利條件	敗北條件
擊破曹操	袁紹敗走

曹操終於在官渡這裡，與宿敵袁紹進行決戰。曹操軍固守官渡城，並在白馬、延津等地布陣迎擊袁紹。袁紹也邊注意優秀武將甚多的曹操之計謀邊前進。這是個範圍廣大的戰場。關卡右邊的白馬城跟左邊的延津是攻防戰的關鍵，擋住了前往官渡城的道路。



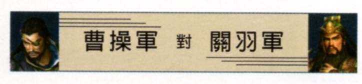
由於袁紹軍的數量壓倒性的多，曹操軍劇情的難易度較難。



西曆200年



關羽千里行



曹操軍 對 關羽軍

曹操軍劇情

難易度 ◎◎◎

夏候惇 (P016)

關羽 (P132) 劉備 (P144) 趙雲 (P128) 張飛 (P136) 關平 (P172)

勝利條件	擊破關羽	敗北條件	夏候惇敗走或馬車到達脫離地點

關羽軍劇情

難易度 ◎◎◎◎

關羽 (P132)

夏候惇 (P016) 張遼 (P036) 徐晃 (P044) 許褚 (P024)

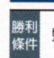
勝利條件	馬車到達脫離地點	敗北條件	關羽敗走或馬車被破壞

被迫成為曹操客將的關羽，打聽到了劉備的消息，急於前往劉備處。此關卡移動距離短，必須打倒把守5個關卡的敵方武將來前進。同時還得一邊守護馬車才行。

西曆200年



孫策幻影戰

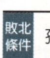


孫策軍 對 幻影軍

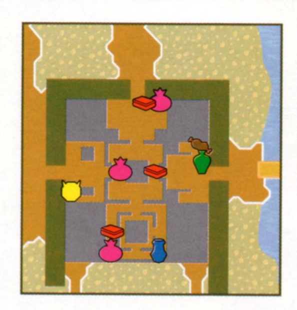
孫策軍劇情

難易度 ◎◎◎◎

孫策 (P106)



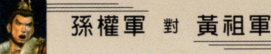
勝利條件	擊破于吉	敗北條件	孫策敗走

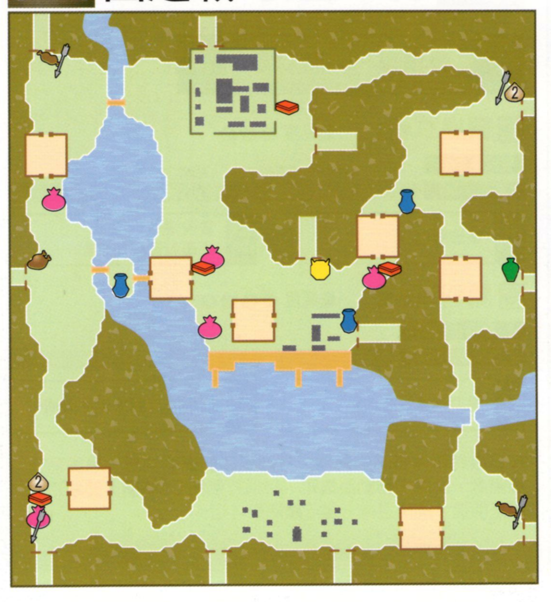


仙人于吉出現，打算使用妖術殺害孫策。孫策為了打倒于吉而衝入幻影之中，開始了一對一的戰鬥。關卡很狹窄且道具很多。

西曆208年

夏口之戰





孫權軍劇情　難易度

孫權 (P090)　太史慈 (P078)　周瑜 (P070)　凌統 (P122)
孫策 (P106)　大喬 (P110)　小喬 (P114)
甘寧 (P098)

勝利條件	擊破黃祖	敗北條件	孫權敗走、孫策敗走（限玩家武將為孫策時）

黃祖軍劇情　難易度

甘寧 (P098)
孫權 (P090)　周瑜 (P070)　太史慈 (P078)
凌統 (P122)　周泰 (P118)

勝利條件	擊破孫權	敗北條件	黃祖敗斗

孫權軍前往夏口，打算與孫堅之仇黃祖一決勝負。在長江支流環繞下，與黃祖的激烈戰鬥開始了。關卡幾乎全都是長江沿岸，要前往本陣必須渡過到對岸才行。能不能從中央碼頭讓船出航，是攻略的關鍵。

西曆208年

長坂之戰

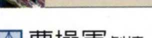
曹操軍 對 劉備軍



曹操軍劇情　難易度

曹操 (P208)　夏候惇 (P016)　徐晃 (P044)　張遼 (P036)
許褚 (P024)
劉備 (P144)　趙雲 (P128)　關羽 (P132)　張飛 (P136)
諸葛亮 (P140)

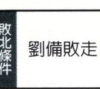
勝利條件	擊破劉備	敗北條件	曹操敗走或劉備到達脫離地點



劉備軍劇情　難易度

劉備 (P144)　趙雲 (P128)　張飛 (P136)　諸葛亮 (P140)
關羽 (P132)　關平 (P172)
曹操 (P208)　夏候惇 (P016)　徐晃 (P044)

勝利條件	擊破曹操或劉備到達脫離地點（當玩家武將為劉備時，只有擊破曹操一項）	敗北條件	劉備敗走

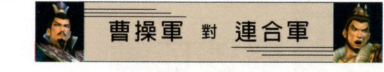


劉備躲過了曹操的追擊，打算帶著人民逃往江陵。對曹操來說是解決劉備的最好機會，但劉備旗下的豪傑們都擋在路上。在據點不少的此關，迅速行動是必要的。



赤壁之戰

西曆208年





曹操軍劇情　難易度

曹操 (P208)　夏候淵 (P032)　甄姬 (P052)　曹丕 (P060)
張遼 (P036)　龐統 (P164)
孫權 (P090)　周瑜 (P070)　黃蓋 (P102)　周泰 (P118)
諸葛亮 (P140)

勝利條件	擊破孫權
敗北條件	曹操敗走

連合軍劇情　難易度

孫權 (P090)　周瑜 (P070)　黃蓋 (P102)　周泰 (P118)　諸葛亮 (P140)
龐統 (P164)　孫堅 (P086)　呂蒙 (P094)　小喬 (P114)
曹操 (P208)　夏候淵 (P032)　甄姬 (P052)　曹丕 (P060)
張遼 (P036)

勝利條件	擊破曹操
敗北條件	孫權敗走、孫堅敗走（限玩家武將為孫堅時）

為了對抗曹操軍的威脅，劉備與孫權結盟。查知此動作的曹操派出大批水軍前往赤壁。軍師周瑜的計謀會成功嗎？史上最大的水戰開始了。範圍最寬廣的這個關卡，是由無數的停泊船隻所構成。因為容易迷路，所以必須邊確認所在地邊移動，聯合軍需遵照周瑜的建議行動。



船跟船之間連接起了通路，讓人不知所在的迷宮般之關卡。

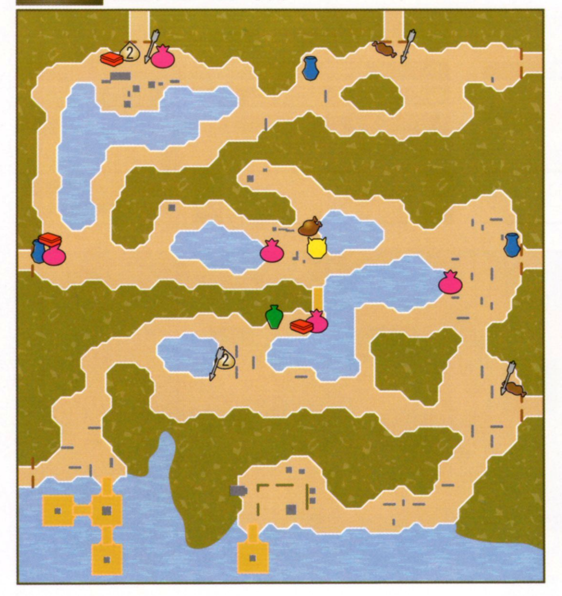
西曆208年

赤壁逃亡戰



曹操軍 對 連合軍





曹操軍劇情　難易度

曹操 (P208)	夏候惇 (P016)	許褚 (P024)
夏候淵 (P032)	張遼 (P036)	典韋 (P020)
孫權 (P090)	劉備 (P144)	趙雲 (P128)
關羽 (P132)	張飛 (P136)	關平 (P172)

勝利條件	敗北條件
曹操到達逃離地點、擊破孫權或劉備（限玩家武將為曹操時）	曹操敗走

連合軍劇情　難易度

孫權 (P090)	孫尚香 (P082)	劉備 (P144)
關羽 (P132)	關平 (P172)	
曹操 (P208)	夏候惇 (P016)	夏候淵 (P032)
張遼 (P036)	曹仁 (P056)	

勝利條件	敗北條件
擊破曹操	孫權敗走、曹操到達逃離地點

在赤壁之戰大敗的曹操，被迫撤退回到首都。孫權劉備的聯合軍則不放過這機會開始了追擊。曹操能順利逃脫嗎？在複雜地形中逃亡的曹操與安排伏兵的聯合軍。移動速度相當的重要。

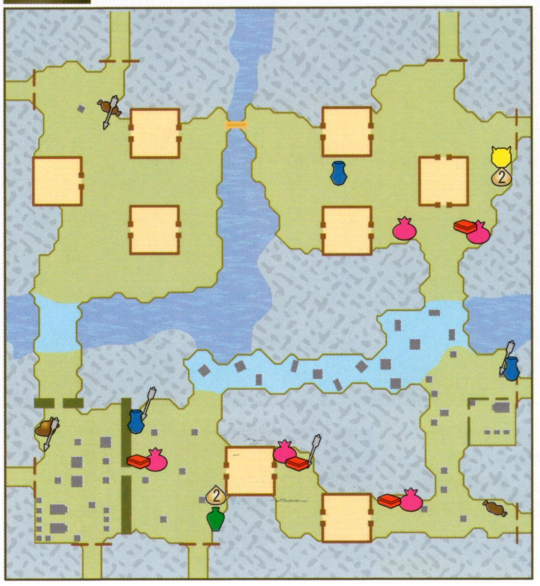
西曆211年

潼關之戰



曹操軍 對 連合軍





曹操軍劇情　難易度

曹操 (P208)	夏候淵 (P032)	許褚 (P024)
張郃 (P046)	曹仁 (P056)	徐晃 (P044)
馬超 (P148)	龐統 (P064)	

勝利條件	敗北條件
擊破馬超與韓遂與龐德	曹操敗走

連合軍劇情　難易度

馬超 (P148)	龐統 (P064)	
曹操 (P208)	夏候淵 (P032)	許褚 (P024)
張郃 (P046)	曹仁 (P056)	徐晃 (P044)

勝利條件	敗北條件
擊破曹操	馬超敗走或曹操軍突破潼關北門、東門之一

對於打算制壓漢中的曹操，以馬超為首的關中諸侯起兵反抗。對馬超來說這個能夠為父親及族人向曹操復仇的機會，前往到潼關來了。此關卡中央有T字型的河流，據點相當多。

西曆214年

成都之戰



劉備軍 對 劉璋軍

劉備軍劇情

難易度

劉備 (P144)	趙雲 (P128)	張飛 (P136)
黃忠 (P152)	龐統 (P164)	星彩 (P176)

勝利條件	擊破劉璋	敗北條件	劉備敗

劉備要實行「三分天下之計」所需之地就是劉璋治理的蜀。雖然劉備對奪取同族之地感到猶豫，但因臣子們不斷的進言，開始進軍前往蜀國首都成都。城有兩座，位在西邊與南邊。東北的森林容易迷路，注意別弄錯方向了。

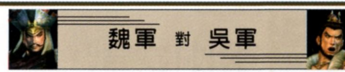


在森林中有伏兵，在刺探著敵方的弱點。小心別前進的太快。

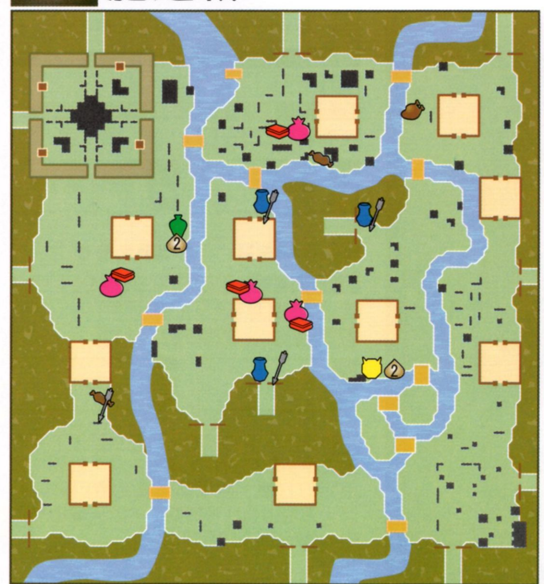
西曆215年



合肥之戰



魏軍 對 吳軍



魏軍劇情

難易度

張遼 (P036) 曹操 (P208) 徐晃 (P044) 曹仁 (P056) 夏候惇 (P016) 龐德 (P064)

孫權 (P090) 太史慈 (P078) 呂蒙 (P094) 甘寧 (P098)

勝利條件	擊破孫權	敗北條件	張遼敗走、曹操敗走（當玩家武將為曹操時）

吳軍劇情

難易度

孫權 (P090) 甘寧 (P098) 凌統 (P122) 孫堅 (P086) 太史慈 (P078) 呂蒙 (P094)

曹操 (P208) 夏候惇 (P016) 張遼 (P036) 徐晃 (P044) 龐德 (P064)

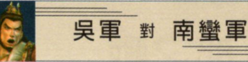
勝利條件	擊破曹操	敗北條件	孫權敗走、孫堅敗走（當玩家武將為孫堅時）

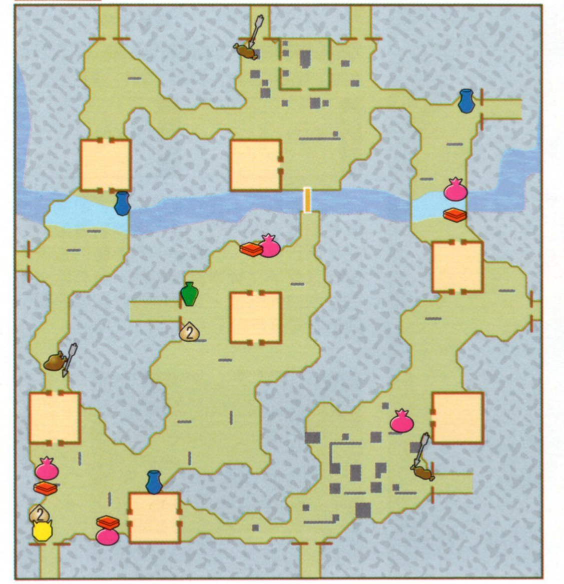
孫權率領的吳軍，開始往守備薄弱的合肥進軍。曹操則是打算固守城中。除了合肥外，地圖上還有許多據點。兩陣營都一樣，重點在於如何盡快攻下對方的據點。活用韋陀天靴或馬吧。



西曆215年

南中侵略戰





吳軍劇情

難易度

孫權 (P090) 孫尚香 (P082) 呂蒙 (P094) 陸遜 (P074) 周泰 (P118) 甘寧 (P098)

孟獲 (P202) 祝融 (P206)

勝利條件	擊破孟獲	敗北條件	孫權敗走

南蠻軍劇情

難易度

孟獲 (P202) 祝融 (P206)

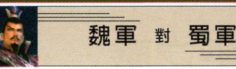
孫權 (P090) 孫尚香 (P082) 呂蒙 (P094) 陸遜 (P074) 周泰 (P118) 甘寧 (P098)

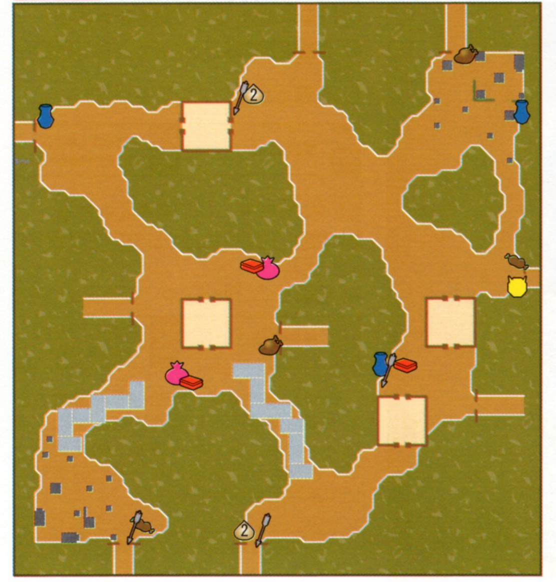
勝利條件	擊破孫權	敗北條件	孟獲敗走

孫權的吳軍開始往南蠻進軍了。這是為了增強國力，以利爭奪天下。另一邊，南蠻大王孟獲則率領旗下各大王前往迎擊。吳軍劇情時在東西鞭、南蠻軍劇情時東邊的道路被堵塞住，但晚點便可通行。

西曆219年

定軍山之戰





魏軍劇情

難易度

曹操 (P208) 夏候淵 (P032) 張郃 (P046) 許褚 (P024) 龐德 (P064)

劉備 (P144) 趙雲 (P128) 黃忠 (P152) 魏延 (P160) 關平 (P172) 左慈 (P210)

勝利條件	擊破劉備	敗北條件	我軍本陣淪陷

蜀軍劇情

難易度

劉備 (P144) 趙雲 (P128) 黃忠 (P152) 諸葛亮 (P140) 魏延 (P160) 關平 (P172) 星彩 (P176)

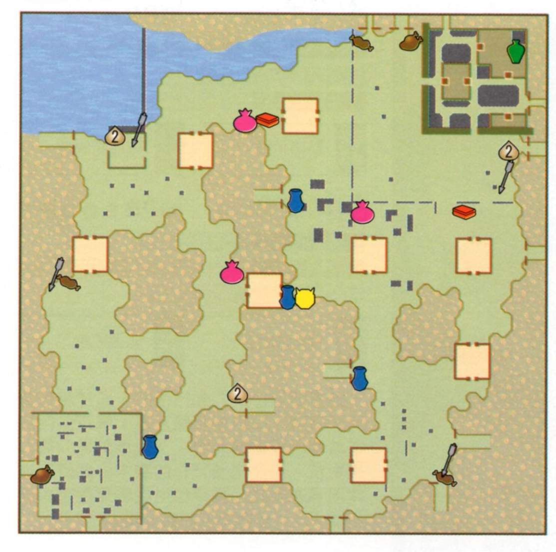
曹操 (P208) 夏候淵 (P032) 張郃 (P046)

勝利條件	擊破曹操	敗北條件	劉備敗走

劉備所率領的蜀軍，前進到了天下要衝的漢中。若蜀國奪走漢中的話，對魏是個很大的打擊。兩軍都圍著定軍山展開戰鬥。這是山岳地帶的關卡，以天蕩山為中心，有路往4方向延伸出去。

西曆219年

樊城之戰





連合軍 對 蜀軍

魏軍劇情 難易度 ◎◎◎◎

曹仁 (P056) 龐德 (P064) 徐晃 (P044) 夏候惇 (P016) 呂蒙 (P094) 陸遜 (P074) 司馬懿 (P040)

關羽 (P132) 張飛 (P136) 關平 (P172)

勝利條件	敗北條件
擊破關羽	曹仁敗走

吳軍劇情 難易度 ◎◎

呂蒙 (P094) 陸遜 (P074) 曹仁 (P056) 龐德 (P064) 徐晃 (P044)

關羽 (P132) 張飛 (P136) 關平 (P172)

勝利條件	敗北條件
擊破關羽	呂蒙或曹仁敗走

蜀軍劇情 難易度 ◎◎◎◎

關羽 (P132) 張飛 (P136) 關平 (P172)

曹仁 (P056) 龐德 (P064) 徐晃 (P044) 呂蒙 (P094) 陸遜 (P074)

勝利條件	敗北條件
擊破曹仁	關羽敗走

關羽開始進攻樊城。他使用水攻，守城的曹仁被打敗已經是時間的問題。擔心樊城被奪的魏與吳聯手，開始與關羽對峙。要注意，後半東北的城附近會淹水，而造成地形改變。由吳軍劇情開始時，城周圍已經淹水了。

西曆222年

夷陵之戰





吳軍 對 蜀軍

吳軍劇情 難易度 ◎◎◎

孫權 (P090) 陸遜 (P074) 孫尚香 (P082) 甘寧 (P098) 凌統 (P122) 孫堅 (P086) 周泰 (P118)

劉備 (P144) 趙雲 (P128) 諸葛亮 (P140) 馬超 (P148)

勝利條件	敗北條件
擊破劉備	孫權敗走、孫堅敗走（當玩家武將為孫堅時）

蜀軍劇情 難易度 ◎◎◎

劉備 (P144) 趙雲 (P128) 諸葛亮 (P140) 星彩 (P176) 馬超 (P148)

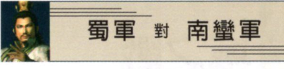
孫權 (P090) 陸遜 (P074) 孫尚香 (P082) 甘寧 (P098) 凌統 (P122)

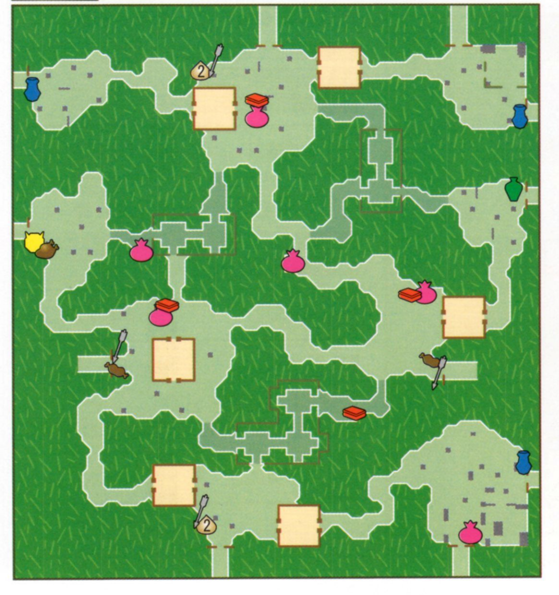
勝利條件	敗北條件
擊破孫權	劉備敗走

劉備對孫吳展開了大規模的遠征。為了替關羽報仇，蜀軍有如怒濤般的前進著。吳軍則是停留在夷陵，靜靜的展開陣勢。因為關卡廣大加上據點衆多，快速的攻略是重點。道具也很豐富。

西曆225年

南中平定戰







蜀軍劇情　難易度

諸葛亮 (P140)	黃忠 (P152)	魏延 (P160)
月英 (P168)	龐統 (P164)	
孟獲 (P202)	祝融 (P206)	

勝利條件	擊破孟獲	敗北條件	諸葛亮敗走

南蠻軍劇情　難易度

孟獲 (P202)	祝融 (P206)	
諸葛亮 (P140)	馬超 (P148)	黃忠 (P152)
魏延 (P160)	月英 (P168)	

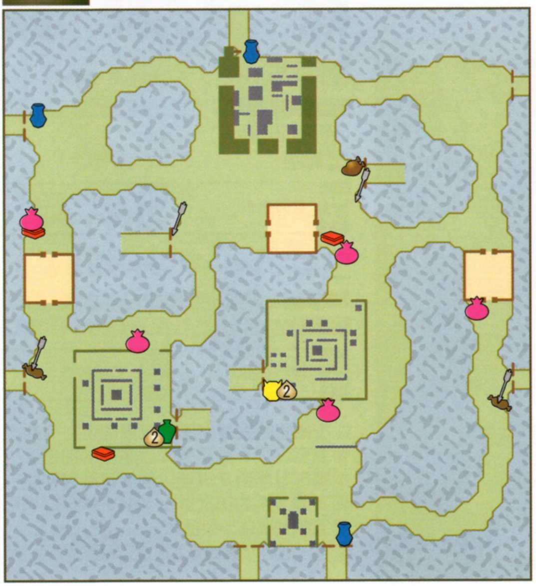
勝利條件	擊破諸葛亮	敗北條件	孟獲敗走

蜀軍開始往南方進行遠征。這是為了要治理南蠻，以斷絕後顧之憂。蜀軍的目的在讓南蠻王孟獲屈服。南蠻軍則是以蠻力來對抗。這是南蠻特有的關卡。南蠻軍會使用猛獸部隊，蜀軍也用虎戰車跟火藥來抗衡。一步步確實的將戰線推進吧。

西曆227年

天水之戰





魏軍劇情　難易度

姜維 (P156)		
諸葛亮 (P140)	趙雲 (P128)	魏延 (P160)
月英 (P168)		

勝利條件	擊破諸葛亮	敗北條件	馬遵敗走

蜀軍劇情　難易度

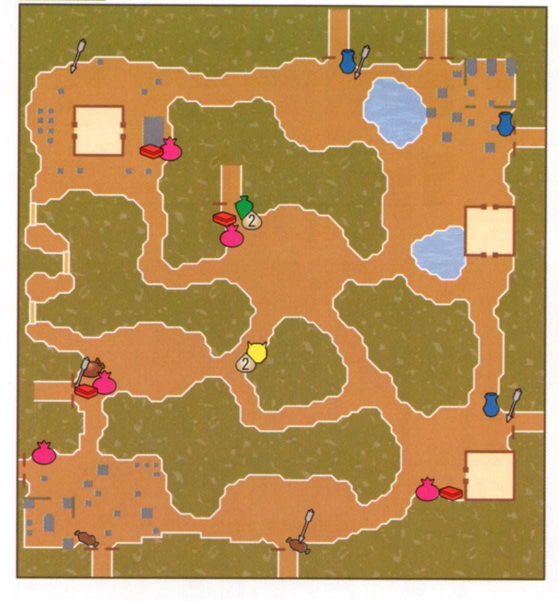
諸葛亮 (P140)	趙雲 (P128)	魏延 (P160)
月英 (P168)		
姜維 (P156)	張郃 (P046)	曹仁 (P056)

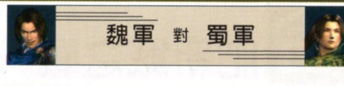
勝利條件	攻下天水、南安、安定三城	敗北條件	諸葛亮敗走

蜀軍進軍到了天水。攻下天水的話，就能取得前往魏國要害長安的橋頭堡。魏軍必須死守南安與安定城。激烈的戰鬥圍繞著天水城展開。此關為山岳地帶，起伏很多。爭奪三城的戰鬥，以先控制中央兩城的一方有利。

西曆228年

街亭之戰





魏軍劇情

難易度 ◎◎

曹丕 (P060) 司馬懿 (P040) 張郃 (P046) 甄姬 (P052)
姜維 (P156) 諸葛亮 (P140) 馬超 (P148) 魏延 (P160)
星彩 (P176)

勝利條件	敗北條件
擊破馬謖	曹丕或司馬懿敗走

蜀軍劇情

難易度 ◎◎

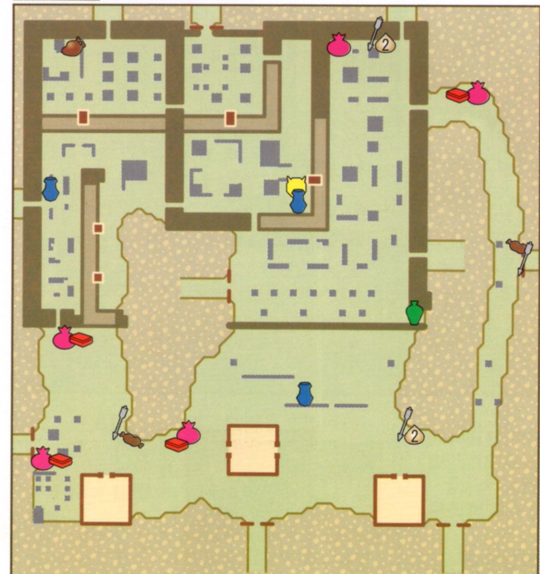
姜維 (P156) 馬超 (P148) 魏延 (P160) 星彩 (P176)
曹丕 (P060) 司馬懿 (P040) 張郃 (P046) 甄姬 (P052)
徐晃 (P044) 許褚 (P024)

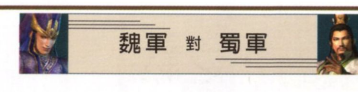
勝利條件	敗北條件
擊破曹丕	馬謖敗走或我軍本陣淪陷

魏國由於街亭被蜀攻下，處於蜀國一觸可及長安的危機裡，因而組成大軍前往討伐。蜀國的諸葛亮則是想可以利用街亭狹窄的道路來阻擋大軍，這是由細小的街亭道路和起伏豐富山道組成的，很有特色的關卡。西北山頭的攻防戰，是很重要的關鍵。

西曆229年

陳倉之戰





魏軍劇情

難易度 ◎◎◎

司馬懿 (P040) 曹仁 (P056) 張郃 (P046)
諸葛亮 (P140) 姜維 (P156) 黃忠 (P152) 魏延 (P160)
月英 (P168)

勝利條件	敗北條件
擊破諸葛亮	司馬懿敗走

蜀軍劇情

難易度 ◎◎◎

諸葛亮 (P140) 姜維 (P156) 黃忠 (P152) 魏延 (P160)
月英 (P168)
司馬懿 (P040) 曹仁 (P056) 張郃 (P046) 許褚 (P024)

勝利條件	敗北條件
擊破司馬懿	諸葛亮敗走

在打算前往長安的蜀軍面前，陳倉城擋住了他們的去路。由守城兵器所鞏固的陳倉簡直就是要塞。但失去這裡對魏國來說是相當致命的。長安就等於是風前殘燭一樣了。如何運用在關卡內登場的各種兵器，是勝負的關鍵。一邊保護自己的兵器，一邊趕快去破壞敵方的兵器吧。

西曆234年



肥新城之戰

魏軍 對 吳軍

魏軍劇情

難易度

曹丕 (P060)　甄姬 (P052)　司馬懿 (P040)　許褚 (P024)
曹操 (P208)
孫權 (P090)　陸遜 (P074)　太史慈 (P078)　周泰 (P118)
左慈 (P210)

勝利條件	擊破孫權
敗北條件	曹丕敗走、曹操敗走（當玩家武將為曹操時）

吳軍劇情

難易度

孫權 (P090)　陸遜 (P074)　太史慈 (P078)　孫堅 (P086)
曹丕 (P060)　甄姬 (P052)　司馬懿 (P040)　許褚 (P024)
徐晃 (P044)　曹仁 (P056)

勝利條件	擊破曹丕
敗北條件	孫權敗走、孫堅敗走（當玩家武將為孫堅時）

被吳國大軍所包圍的合肥新城。能攻破此城的內門與外門的話，就能打倒魏國總大將曹丕。但是，得知指揮攻城的總大將是孫權的魏軍，打算在此打倒孫權，一口氣滅掉吳國。在這關卡，主要會在有高低差的城內作戰。兩軍的勝負關鍵，都在內門、外門的攻防戰上。

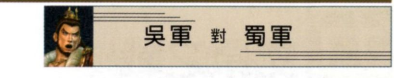


城內的獅子石像會吐出火球。攻城時請注意。



西曆234年

白帝城之戰



吳軍劇情　難易度

孫權 (P090)　陸遜 (P074)　黃蓋 (P102)　周泰 (P118)　孫堅 (P086)
姜維 (P156)　黃忠 (P152)　馬超 (P148)　月英 (P168)　星彩 (P176)

勝利條件	敗北條件
擊破劉禪	孫權敗走、孫堅敗走（當玩家武將為孫堅時）

蜀軍劇情　難易度

姜維 (P156)　黃忠 (P152)　馬超 (P148)　星彩 (P176)　劉備 (P144)
孫權 (P090)　陸遜 (P074)　黃蓋 (P102)　甘寧 (P098)　周泰 (P118)

勝利條件	敗北條件
擊破孫權	劉禪敗走、劉備敗走（當玩家武將為劉備時）

蜀國的軍隊被追趕到了白帝城。在此打倒蜀國大將劉禪的話，孫吳的天下將無可動搖。吳軍分成三股，開始往白帝城進軍。蜀軍則是一邊在白帝城前堅守，一邊準備反擊。前往白帝城的路線共有三條，在防守時不要只顧一條，而是要全都照顧到。攻擊時則是集中一條路進攻即可。

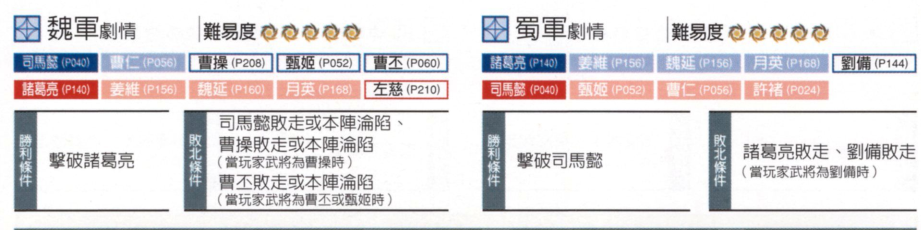


距離白帝城相當的遠。攻擊側可以用「鐙」以求減少進攻所需的時間。

西曆234年

五 丈原之戰

魏軍 對 蜀軍



魏軍劇情　難易度

司馬懿 (P040)　曹仁 (P056)　曹操 (P208)　甄姬 (P052)　曹丕 (P060)

諸葛亮 (P140)　姜維 (P156)　魏延 (P160)　月英 (P168)　左慈 (P210)

勝利條件	敗北條件
擊破諸葛亮	司馬懿敗走或本陣淪陷、 曹操敗走或本陣淪陷 （當玩家武將為曹操時） 曹丕敗走或本陣淪陷 （當玩家武將為曹丕或甄姬時）

蜀軍劇情　難易度

諸葛亮 (P140)　姜維 (P156)　魏延 (P156)　月英 (P168)　劉備 (P144)

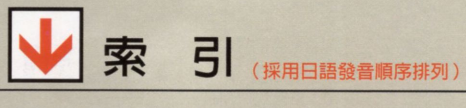
司馬懿 (P040)　甄姬 (P052)　曹仁 (P056)　許褚 (P024)

勝利條件	敗北條件
擊破司馬懿	諸葛亮敗走、劉備敗走 （當玩家武將為劉備時）

賭上魏國跟蜀國命運的決戰。也是蜀國軍師諸葛亮跟魏國軍師司馬懿彼此鬥智的一戰。諸葛亮雖因是遠征故尋求短期決戰，但看穿這點的司馬懿卻打算專心防守。這場戰鬥的結局是…。在有著許多據點的這個關卡，補給據點的要素。把握好所在地點，有效率的打倒敵人吧。



關卡相當廣大，道具也不少。持續混戰而陷入危險的話，就努力設法回復吧。


索　引
（採用日語發音順序排列）



發行日　初版2005年3月15日

監修　ω-Force（オメガフォース）

企劃　光榮出版部

編集・原稿執筆　株式會社ブレインナビ（錦織正／櫻田裕美／浅野雄一／古谷友佳子）
磯野正学／平田陽介／河合宏之／島田和亮／桝谷直俊

編集協力　河合 さやか

資料解析補助　中西康哲 / 板橋航太 / 梅田一茂 / 道地惠介 / 二見秀治

封面設計　SIGHT（黑澤光信）

本文設計　PABLO graphics / elmer graphic

地圖製作　松浦智子

發行人　范良俊
發行所　臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
Taiwan Koei Entertainment Software Inc.
地址：台北市大安區復興南路一段323號11F
電話：(02)2325-0111　傳真：(02)2325-0031

總經銷　倍育有限公司
電話：(04)2373-0368　傳真：(04)2375-6916

- 定價標示於封面上。
- 如有缺頁破損、裝訂錯誤，請寄回更換。
- 本書所載內容隨遊戲機種不同，有時可能會有些許差異。
- 本書所載文字與圖片，未經授權，禁止複製、翻印。轉載。
- 請勿直接來電詢問本書相關內容。

© 2005 KOEI Co., Ltd.Printed in Taiwan
ISBN 957-29499-5-0

參考文獻

『三國志』吉川英治著 / 講談社
『正史三國志』陳壽著　裴松之注 / 今鷹真ほか 譯 / ちくま 學藝文庫
『三國志人物辭典』渡邊精一著 / 講談社

「PlayStation」是株式會社ソニー・コンピュータエンタテインメント 的登錄商標。
「i-mode / iアプリ」是NTTドコモ 的登錄商標。
「Vodafone」是ボーダフォン 株式會社的登錄商標。
「EZweb」是KDDI株式會社的登錄商標。